4/97 Oyun Eğlence

LEVEL

500.000 TL • SAYI 4 • ISSN 1301-2134 • AYLIK YAYINDIR

G-NOME
Dev savaş robotlarının dönüşü

NEMESIS: The Wizardry Adventure
Bir başka Icon-Adventure

FRAGILE ALLEGIANCE
Meteorlar üzerinde bir imparatorluk

CLANDESTINY
Puzzle'lar ve bilmeceler sizi bekliyor

DIE HARD TRILOGY
Hareketli bir macera

SEGA SATURN: ROAD RASH
Asfaltı tutuşturun !

TOMB RAIDER
Tam Çözüm
Popüler oyunun tam çözümünün ikinci bölümü

Yıl 2079 ve beklenen son gerçekleşti

KKND

Civilization benzeri bir strateji

EMPEROR OF THE FADING SUNS



Blood, FPS: Football Pro'97, Meridian 59 Vale of Sorrow, Outlaws, Privateer 2: The Darkening ve daha birçok demo...

LEVEL

ISSN: 1301-2134

Genel Yayın Yönetmeni
Aylin Tarhan Kuru

Sorumlu Yazı İşleri Müdürü
Gökhun Sungurtekin

Yazı İşler
Mahmut Karslıoğlu, Atilla Uygun, Kemal Akcam, Ufuk Yamankılıçoğlu, M. Berker Güngör, Gökhan Habiboğlu, Batu Hergünsel, Hakan Gönül

Redaksiyon
Tansel Emanet Tüzel

Yazı İşleri Sekreterya
Ebru Zorlu

Grafik/Bilgisayar
A. Umut Ersoy, Özlem Sarar

Yazı İşleri Tel: (212) 283-4244
Yazı İşleri Faks: (212) 283-4254
Yazı İşleri e-mail adresi: chipyaz@chip.com.tr

Reklam Müdürü
Şebnem Karabıyık

Reklam Servisi Faks: (212) 269-5021

Abone Servisi
Selma Akınay

Dağıtım Servisi
Nebi Danacı

Abone Servisi Faks: (212) 269-5021

Üretim Koordinatörü
Turgay Tekalan

Genel Koordinatör
Melih Şahin

VOGEL Yayıncılık Ltd. Şti Adına Sahibi
Şakir Batumlu

Renk Ayrımı - Film Çıkış
FILMON
Tel: (212) 267-4217

Baskı
Medya Pazarlama San. ve Tic A.Ş.
Tel: (212) 270-6364 Faks: (212) 270-6368

Dağıtım
BİRYAY A.Ş.

VOGEL Yayıncılık
Peker Sokak, 26 Kat: 3
Levent - İstanbul 80620
Tel: (212) 283-4244
Faks: (212) 269-5021/ 281-3908

VOGEL Ankara Şubesi
Ankara Sorumlusu
Dilek Özgen Batumlu
Hafta Sokak, 12/5 G.O.P. 06700 Ankara
Tel: (312) 447-2772
Faks: (312) 447-1569



VOGEL
Yayıncılık Ltd. Şti

LEVEL'DAN ÖNCE... LEVEL'DAN SONRA...

Dördüncü sayımızda yine muhteşem oyunlarla karşınızdayız. İlginiz ve desteğiniz sayesinde Level, yayın dünyası için çok kısa sayılabilecek bir sürede en çok aranan oyun dergisi durumuna geldi. Bayilerden, derginin tükendiğini bildiren telefonlar alıyoruz. Level'ı bayilerde bulamayan arkadaşlar eski sayıları posta yolu ile bizden temin edebilirler.

Genç ve fakat profesyonelce hazırlanan Level ve CD'sinin, kaliteden asla ödün vermeyeceğinden ve her zaman bir adım önde olacağından emin olabilirsiniz.

Level'ın istekleriniz doğrultusunda sürekli gelişeceğini söylemiştik. Bu amaçla ilk olarak oyunların tam çözümlerini yayınlamaya başladık. Geçen ay ilk bölümünü yayınladığımız Tomb Raider oyununa bu ay kaldığınız yerden devam edebilirsiniz.

Diğer bir yeniliğimiz de okuyucu mektupları köşemiz. Yakında, sizlerden gelen soruları elimizden geldiğince yanıtlamaya çalışacağız. Bize bilgisayarınız ve oyunlarla ilgili her konuda yazabilirsiniz. Mektup, faks ve e-mail'lerinizi bekliyoruz...

Level CD'si bu ay da dopdolu. Özenle seçilmiş 16 oyunun demosu sizler tarafından oynanmayı bekliyor. Unutmayın, Level CD'si oyunları, Update'leri, Shareware'leri, filmleri ve tabii ki, deneyimli programcılar tarafından hazırlanmış amaca uygun arayüzü ile Türkiye'nin en kaliteli CD'si.

Gökhun Sungurtekin

QUAKE EDİTÖRLERİ



Dünya üzerinde hastalık haline gelen Quake oyunu ne kadar iyi olursa olsun aynı bölümlerini oynamak belli bir süre sonra en hastasını bile sıkar. Bunun için yeni haritalar yaratmak adına birçok Quake editörü ve buna bağlı olarak da çevrede oyundan farklı olarak yüzlerce Quake bölümü bulunmakta. Neredeyse bütün editörler hakkında detaylı bilgiye http://www.stomped.com adresinden ulaşılabiliyor. En çok kullanılan ve adından en çok bahsedilen editör, 3D editör anlamına gelen THRED. Bununla tasarladığınız yeni bölümleri gerçek zamanlı olarak oyunun içinde yeraldığı haliyle görüp çizme şansına sahipsiniz. Diğer bir editör ise en kalitelilerinden ve en detaylılarından biri olan Worldcraft. Quakeseverler arasında çok hızlı yayılan bu editör ile de gerçek zamanlı görüp düzenlemek mümkün. Eğer uygun bir donanımınız varsa 3D hızlandırmayı da destekliyor. Diğer ikisinden farklı olarak DOS'ta çalışan bir diğer editör de Quest. 3D katı model olarak haritayı görebileceğiniz programın bir başka özelliği bütün yaratıkları ve objeleri harita içerisinde göstermesi. Bu program ile artık karakterleri küçük x'ler halinde görmek zorunda değilsiniz. Bunların haricinde BSP, PolyED, QuMa, Ed3D gibi Quake editörleri de bulunmakta. Bu programları temin edebileceğiniz Internet adresleri ise şunlar:





THRED: http://www.visi.com/~jlowell/thred/
Worldcraft: http://www.acdsystems.com/worldcraft/
Quest: http://www.nuc.net/quest/
BSP: http://www.planetquake.com/bsp/index.shtm
PolyED: http://www.sonic.net/~mortlgrn/quake.html
QuMa : http://www.teleport.com/~benw/quma/
Ed3D: http://www.planetquake.com/ed3d/

DEADLOCK 2

Geçen yılların gerçek zamanlı stratejilerinden biri olan Deadlock'un devamı olan Deadlock 2 yine aynı evrende aynı ırklarla ve aynı oynanış tarzı ile geliyor. Ama ikinci sürümde oyuncu 42 tane senaryo ile tek bir gezegende geçen basit bir savaştan çok daha fazlasını bulacak. Deadlock 2 aynı zamanda bir harita editörü ve 14 tane, denizaltılar, hava üniteleri gibi yeni dövüş ünitelerini içermekte. Daha öncekinde olduğu gibi bunda da Internet, LAN ve modem üzerinden oyun destekleniyor. Deadlock 2 bu yaz sezonu içinde Accolade tarafından piyasaya sürülecek.



SCREAMIN' DEMONS OVER EUROPE



Activision firması, A-10 Cuba'dan elde ettiği başarıdan sonra başka bir uçak simulasyonunu da piyasaya sürdü. Screamin' Demons Over Europe ismini taşıyan bu simulasyon İkinci Dünya Savaşı zamanında geçiyor. Lockheed P-38 Lightning, Focke-Wulf Fw.190 f-8 ve dünyadaki ilk jet uçağı olan Messerschmidt ME-263 gibi 9 ayrı uçağın kokpitinde İngiliz kanalları, Rhineland ve Kuzey Afrika olmak üzere 3 değişik senaryo üzerinde uçabiliyorsunuz. Activision bu oyunun gerçeğe en yakın uçuş simulasyonu olduğunu iddia ediyor. Oyunun Engine'i merkezkaç kuvveti, yerçekimi, ivme gibi fiziksel hesaplamaları eskilerine oranla daha iyi hesaplayıp gerçeğe yakın görüntü verebiliyor. Windows 95 oyunu olan bu oyunun fiyatı ise 50 dolar civarlarında olacak.



NİSAN'IN GETİRDİKLERİ...

1997 Nisan ayı birçok firmanın yeni oyunlarını piyasaya sürdüğü bir ay oldu. Nisan ayı içinde çıkan oyunlardan başka, ay boyunca birçok firmadan eski oyunlara Patch'ler gibi daha birçok yenilik de gerçekleşti. Accolade'den Test Drive OFF-ROAD ve Jack Nicklaus Golf 4, Psygnosis'ten City of Lost Children, Electronic Arts'tan Longbow Gold, Darklight Conflict ve Scarab, Sierra ON-LINE'dan Shievers 2 "Harvest of Souls", Interplay'dan Realms of Haunting gibi oyunlar da hemen Nisan'ın başında satışa sunuldular. Nisan'ın ilk iki haftası içinde ise uzun süredir beklenen LucasArts'ın Outlaws'u, Looking Glass'tan British Open Championship Golf ve Interplay'den Fragile Allegiance raflarda yerlerini aldılar. Şu sıralar yani Nisan'ın son iki haftasında ise tam bir oyun patlaması yaşandı. X-Wing vs. Tie Fighter, ve Comanche 3 gibi simulasyonlar LucasArts ve Novalogicten geldi. Bunun haricinde Sierra ON-LINE'dan 3D Ultra mini golf, Sirtech'ten Shadows over Riva "Realms of Arkania Trilogy", Avalon Hill'den History of the World, Interplay'den Norse by Norsewest ve Redneck Rampage, Electronic Arts'tan Need for Speed 2, Psygnosis'ten Rush Hour ve Sentient, Westwood Studios'tan Counterstrike adlı görev disk'i, Sierra'dan Hoyle Poker ve 3D Realms'den Shadow Warrior yaz dönemi öncesi bilgisayar kullanıcılarını oyuna boğdu. Genel olarak Nisan gerçek zamanlı strateji, yarış ve golf oyunlarının ayı oldu.



KISA KISA...

COUNTERSTRIKE

Westwood Studios'un 16 yeni görevlik bir görev diski olan Counterstrike ile Red Alert fanatikleri tesla tankları ve cevher kamyonları gibi daha fazla ünite ile oynama şansına sahip oluyorlar. 100 tane çok oyunculu harita içeren diskte daha fazla nükleer silah da bulunmakta. Fiyatı ise 30 dolar.

BETRAYAL AT ANTARA

Sierra On-Line, Internet sitesinde Betrayal at Krondor oyununu bedava sunmaya başladı. Betrayal At Krondor, Turn tabanlı fantastik dünyalarda geçen bir strateji oyunuydu. Krondor'u oynamak ile Antara'ya geçmeden önce konu hakkında bilgi sahibi olmanızı sağlayacağından Sierra bu yönteme başvurmuş.

Korkma delikanlı, yaklaş. Yüzümdeki izler ürkütmesin seni. Acı dolu yılların, savaşların, bizim karanlık tarafımızın izleri bunlar... Soylular, evet bir zamanlar gerçekten öyleydiler... Bir zamanlar ben de onlardandım. Hatta Vladimir'in o meşhur taç giyme töreninde bizzat katedralde bulunanlardan biriydim. Bir tek kişinin tüm galaksinin tacını başına geçirmesi, tüm soyluları bir araya getirmesi... Yalnızca tek bir kişinin... Çılgınca, hatta biraz ürkütücüydü kabul ediyorum, ama bir o kadar da heyecanlıydı doğrusu. Ve de bir umuttu evlat, anlıyor musun? İşlerin daha iyi gideceğine dair bir umut... Oysa karanlık, oyununu çoktan oynamıştı. O tacı başına taktıktan sonra... Bugün bile aklımdan çıkmayan bir geceydi, evlat. Vladimir'in çığlıklarının orada olan herkesin bugün bile rüyalarına girdiğine eminim. Tıpkı benim gibi... Sonra mı? Güç, tabii ki... Güç soyluların akıllarını başlarından aldı. Artık ne barışa inanıyorum, ne de bu beş ayrı soyun tekrar bir kişinin yönetimine gireceğine. Köşemde küçük, yaşlı bir adamım ben, evlat... Bir zamanlar "onlar gibi" olduğu için utanan...





Başlangıç

Emperors of the Fading Sun, hoş demosunun ardından yeni başlayacağınız oyunu tarihi mi, yoksa rasgele bir haritada mı oynamak istediğinizi soruyor öncelikle. Ardından seçeceğiniz aileyi belirliyorsunuz. Al-Malik, Li Halan, Hazat, Decados ve Hawkwood olmak üzere beş büyük "House" dan birini seçtikten sonra, oyun içinde isyan olsun mu olmasın mı; adamlarınız acıksın mı acıkmasın mı gibi ayarları yapıyorsunuz. Daha sonra yardımcınız size, kendinizi imparator ilan etmeniz gerektiğini ve "House"dan beş soylunun ölmesi sonucunda işinizin biteceğini anlatıyor. Seçtiğiniz ailenin üç ileri geleninden birini de karakteriniz olarak seçtikten sonra House'unuzun çeşitli avantaj ve dezavantajlarını ayarladığınız bir ekran karşınıza geliyor. Bunlar, ticarette başarı, belli bir ortamda (örneğin kilisede) bir dostunuzun ya da düşmanınızın olması gibi özellikler. Avantaj ve dezavantajlarınızı da ayarladıktan sonra oyun başlıyor. İlk durak araştırma laboratuvarı. Burada icat etmek istediğiniz bilimi seçiyorsunuz. Database ikonu gereksiz bilimleri atma-

EMPEROR OF THE FADING SUNS



nıza, Archive ise bilimler hakkında bilgi edinmenize yarıyor. Research Tech ikonu ile seçtiğiniz bilimi icat edebilirsiniz, ancak kırmızı ile işaretli bilimlere dikkat! Kilisenin yasakladığı bu bilimleri icat etmek, sizi "Kutsal Engizisyon" ile yüz yüze getirebilir.

Oyun Ekranı

Danışmanınızın size yaptığı yüzlerce tavsiyenin ardından oyun ekranını görmeyi başarabilirsiniz. Oyun ekranı ile demek istediğimiz, bir gezegenin yüzeyi. Eğer oyuna galaksi ekranında başladıysanız, adı sizin renginizde olan gezegene sağ tuşla tıklayın. Ekrana gelecek olan ekranın sağ üst köşesinde gezegenin haritası, solt alt köşede ise yardımcı ikonlar bulunur. Bu ikonlar:





Kum saati: Sıranızı bitirir. Eğer tüm birlikleriniz hareket etmedi ise size sıranızı geçirmek isteyip istemediğiniz sorulacaktır.

Kırmızı ok: Bir birliğin sırasını geçirir.

Yeşil ok: Bir birliğin diğer birlikler hareket edene kadar beklemesini sağlar.

Çadır: Birliklerin yerinden kımıldamadan nöbet beklemesini sağlar.

Ok ve Çarpı: Önceden rotası çizilmiş bir birliğin hedefine gitmesini sağlar.
Ok ve Çubuk: Tüm grubu seçer.
Ok ve Soru İşareti: Birliklerinizi sırayla görmenizi sağlar.

Haritanın sağındaki hedef ikonu galaksi haritasını açarken, altındaki roket ikonu ise eğer gezegene inmiş geminiz varsa yörüngeye fırlatmanızı sağlar.

Ekranın alt kısmında maden ve diğer benzeri kaynaklarınızı gösteren bir çubuk bulunur. Haritanın altında ise, o sırada aktif durumda olan grubun içerdiği birlikler yer alır. Bunun dışında oyun ekranı tıpkı Civilization'da olduğu gibi. Ama bu oyunda eğer isterseniz haritayı peteklere ayırmanız mümkün. Şimdi sıra geldi üst taraftaki menü çubuğunu tanımaya:

1.) File: Açıklayacak pek bir şey yok. Save, Load, Options, Exit, vs.
2.) Orders: İlk gruptaki emirler, oyun ekranının sol alt köşesindeki ikonlar ile aynı işi görürler. Diğerleri ise yol, şehir, birlik yapma ya da şehir yıkmak için kullanılırlar. "End Turn" ise sıranızı geçirmenizi sağlar.
3.) Messages: Buradan diğer House'lara mesaj yollayabilir, onlardan gelen mesajları veya anlaşmalarınızı görebilirsiniz.
4.) Archives: Eski dokümanları karıştırarak teknolojiler, birlikler ya da oyunda adı geçen bazı kavramlar hakkında bilgi alabilirsiniz.
5.) House: Bu seçenek, karşınıza House ekranını getirir. Ekranın sol üst köşesinde seçtiğiniz karakterin resmi . Bunun altında ailelerin birbirleri ile olan ilişkileri yer alır. Bu bölümün sağında her ailenin para, bilim vs. konularda ne kadar gelişti̇ği görülür.



Sağ üstte ailelerin genel gidişatı grafik halinde gösterilirken, bunun altında önemli bir ayarlama bölümü bulunur. Burada, emriniz altında bulunanlardan aldığınız vergi miktarını, kilise vergisini ve birliklerinize verdiğiniz ücretleri alçaltıp yükseltebilirsiniz. Bu ekrandan ödenecek parayı arttırıp ödenecek vergi miktarını düşürerek ayrıldığınızda alkış sesleri ve tezahürat, tersini yaparak ayrıldığınızda ise huzursuz ve şaşkın sesler duyacaksınız.

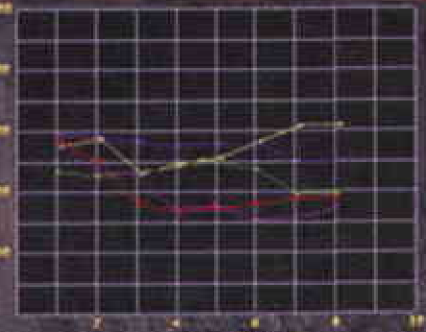
6.) Diplomacy: Bu seçenek size kilise, League adı verilen büyük organizasyon ya da diğer House'lar ile ticareti geliştirme, savaş ilan etme ya da çeşitli antlaşmalar yapma imkanı verir. Bunu yapmak için öncelikle "Give me" bölümüne bir teklif, "I'll give you" bölümüne de bir istek yazın. Bu iki bölüm arasındaki "and" yazısını "or" haline getirerek karşınızdakine birden fazla teklif arasından seçim yapma hakkı verebilmeniz de mümkün. Teklifinizi yaptıktan yaklaşık bir el sonra karşı taraftan mesaj gelecektir. Örneğin para karşılığı rakip ailenin tüm oylarını size vermesini sağlayabilirsiniz. İlginç şey şu diplomasi!

7.) Imperial Regent: Bu bölümde büyük patronun, yani Regent'in hangi House'dan olduğunu ve yetkilerini öğreniyoruz. Eğer bir ailenin lideri Regent mevkiine yükselirse, kendisine bağlı üç bakanlığı bulunuyor. Bu bakanlıklar:

Stigmata: Bu rütbe, gezegenin askeri güçlerinin kontrolünü sağlar. Kısaca orgenerallik gibi bir şey.

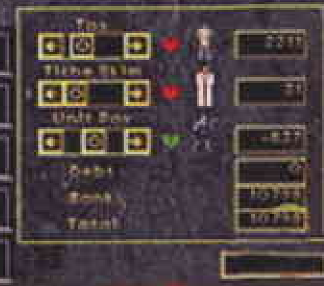
Imperial Eye: Imperial Eye rütbesi, çeşitli House'ları gözlemleme görevini üstlenmiştir.











Imperial Fleet: İmparatorluğun bu üçüncü bakanlığı da gezegenler arası sıçrayış noktalarını ve sıçrayış rotalarını korumakla yükümlüdür.

Menü çubuğu da böylece bittikten sonra, oyun içinde karşınıza çıkacak olan diğer bazı ekranlar hakkında bilgi vermek istiyoruz. Bakınız şehir ekranı:

Sol üst köşede galaksinin haritası, hemen altında ise galaksinin adı ve gezegenin haritası yer alıyor. Ekranın sağ üstünde şehirdeki birliklerden seçili olanının resmi bulunur. Ortada üstte ise bu birliğin adı ve sayısal özellikleri görülür. Ekranın tam ortasında şehirde bulunan birlikler kutuların içinde sıralanır. Sol altta House'un arması, bunun sağında ise şehrin "Loyality"si yüzde cinsinden belirtilir. Bu rakam aynı zamanda şehrin üretim rahatlığını da belirler. Bir şehrin Loyality'si içinde ne kadar çok birlik varsa o kadar artar ve üretim de buna doğru orantılı olarak yükselir. Sağ alttaki "Sentry" ikonu ile de şehirdeki tüm birliklerinizin hareket hakkını durdurup şehirde nöbet beklemelerini sağlayabilirsiniz.

Peki Ya Şimdi?

Oyuna başlarken bir bilim için araştırma yapıyorsunuz. Bu bilimin neleri üretmenizi sağlayacağını o bilimi seçerek öğrenebilirsiniz. Bilimi icat ettiğiniz elin başında şimdi neyi icat etmeniz istendiği soruluyor ve önceden icat ettiğiniz bilimin getirdiği tüm birlik ve yapılar otomatik olarak listelerde beliriyor. Bir birlik üretmeniz için bir fabrikanızın üzerine sağ tuşla tıklamanız yeterli olacaktır. Karşınıza çıkacak listeden birliğin ne kadar zaman sonra üretileceğini görebilirsiniz. Kırmızı işaretli birlikler, o anda eriştiğiniz teknoloji ile üretme imkanınız olan, ancak elinizde yeterli maden veya benzeri kaynak olmadığı için üretilemeyen birliklerdir. Bir birliğiniz karadan başka bir noktaya saldıracak ise size hangi türde saldırmak isteyeceğiniz sorulacaktır. İsterseniz atak daha güçlü, isterseniz defans daha güçlü, isterseniz de normal bir şekilde saldırabilirsiniz. Bir savaşta tüm birliklerinizi kaybetmeyebilir, bir birliğinizi aynı el içinde hareket hakkı bitene kadar



saldırtabilirsiniz. Oyun içinde birkaç tür yapı var. Bunlardan bazıları:

Lab: İlmin beşiği olan laboratuvarlarda her türlü teknolojik araştırma itina ile yapılır.

Mine: Maden çıkarmanızı sağlar. Harita-da gösterilen zengin yerlere yakın kurun. Unutmayın, bu tip bir yapının beş kare çevresine yeni bir tane yapamazsınız.

Shield: Hayati yapılarınızı koruyan kalkan.

Farm: Birlikleriniz için mama üretir.

Fort: Askeri birlikler kalelerde yetiştirilebilir.

Factory: Askeri olmayan birlikleri dahi üretebilen hoş yapılardır.

Palace: Oyunun en önemli yapılarından biridir. Sizin merkeziniz olan saraylardan her gezegende en fazla bir tane inşa edilebilir. Eğer bir sarayın içinde soylularınızdan biri bulunuyorsa halktan vergi alabilirsiniz.

Oyunda soyluların oldukça önemli bir yeri var. Daha önce de söylediğimiz gibi beş soylunuzu kaybetmeniz işinizin bittiği anlamına geliyor. Bu yüzden soyluları kalkan içinde korunmuş sarayınızda ya da benzeri bir yapıda güvenlikte tutun. Bir diğer önemli konu da galaksi. Oyuna başladığınızda gezegeniniz çevresinde bir filonuz bulunuyor. Gemilerinizle başka bir gezegene sıçrayış yapmak için uzay geminiz aktif durumdayken sol tuşla gezegene tıklayın. Böylelikle geminiz seçtiğiniz gezegenin yörüngesine sıçrayacaktır. Gezegenin yörüngesindeyken gezegene tıklarsanız iniş yapabilirsiniz. Ancak iniş sırasında dikkat edilmesi gereken birkaç önemli nokta var. Öncelikle, suyun üzerine iniş yapamazsınız. Herhangi bir şehrinizin üzerine de inmediğiniz sürece gemileriniz kara üzerine yaptıkları sert inişten dolayı hasar alacaklardır. Yalnızca belli tip gemiler hasar almadan araziye iniş yapabilir.

Oyunun başlarında güçlenene kadar aranızı diğer gruplarla iyi tutmaya bakın, yoksa savaşlar sonucunda soylularınızı



tek tek kaybedebilirsiniz. Ayrıca "asiler"e karşı da dikkatli olun. Bazı gezegenlere gitmek için o gezegenin haritasına ihtiyacınız olacak. Diğer grupların liderleriyle sıkı bir pazarlıktan sonra aradığınız gezegen haritasını bulabilmeniz mümkün. Mühendis ve subaylarınıza dikkat edin, işinize oldukça yarayabilirler. Örneğin subaylar, savaş sırasında bir "geri çekilme bonusu" verirler. Aynı özellik, soylularda daha etkili bir şekilde bulunur. Bazı yüklerinizi kargo gemilerine yüklemek isterseniz önce kargoyu seçin, sonra da gemiyi tıklayın. Boşaltma işlemi için de önce boşaltacağınız yükü, ardından da boş bir alanı seçmeniz yeterli olacaktır. Ayrıca Archieve menüsünden olayların tarihçesini öğrenmeye bakın. Adamlar üşenmeyip sayfalar dolusu açıklamışlar. Sabrınızı biraz zorlayıp okursanız oldukça ilginç şeylerin yer aldığını göreceksiniz.

Genel

Oyunun genel oynanış tarzı pek çok yönden eski dostumuz Civilization'a benziyor. Özellikle gezegenler üzerinde birliklerin ilerleyişi, sıra sistemi, şehirlerin üretim yapması ve yeni bilimler geliştirme neredeyse tıpa tıp aynı. Ayrıca sizi bu tip diğer oyunların tersine sıfır noktasından değil de az çok gelişmiş olarak başlatması ilk başlarda insanın kafasının karışmasına yol açıyor. Oyun genel sistem olarak da sanki daha basit olabilirmiş izlenimi veriyor. Gezegenler, kendi grubunuzun özelliklerini belirleme, etkin güçler, hiper-sıçrayışlar... Hepsi iyi hoş ama tüm bu eklemeler oyuna çok fazla bir şey katamamış ne yazık ki. Civilization ekolünün bizce pek de kaliteli bir temsilcisi olmayan, ancak yine de meraklısını oyalayabilecek bir oyun Emperor of the Fading Suns.

Artık her şeyi biliyorsun, evlat. Unutma, bilmekten her zaman bu kadar hoşlanmayabilirsin. Galaksi çok yıprandı, tıpkı benim yaşlı bedenim gibi... Kafanı yukarılara kaldır, evlat. O günlerden geriye ne kaldı? Ah, sen nereden bileceksin ki? Haydi git yoluna. Belki gün gelir "küçük yaşlı adam"ı hatırlarsın, belki...

Gökhan Habiboğlu &
Batu Hergünsel
valence@pemail.net &
quedruse@pemail.net [L]





Dev Savaş Robotlarının Dönüşü

Scorp Federation, uzun yıllardır yeni ve güçlü bir silah geliştiriyordu. Bu yeni biyolojik silah tüm uluslararası antlaşmaların ihlali anlamına geliyordu ve Union bu durumdan hiç memnun değildi. Zaten uzun süredir devam etmekte olan sürtüşmelerin yarattığı gerilim, bu sayede iyice artmıştı. G-nome kod ismi verilen bu yeni biyolojik silah, insan genlerinin ve diğer faktörlerin üzerinde değişiklikler yapılarak ortaya çıkarılmış, son derece dayanıklı, acıya duyarsız ve yok etmeye programlı korkunç bir yaratıktan başka bir şey değildi. Ancak eğer bu proje durdurulamazsa, Union tüm avantajını Scorp'a kaptıracaktı. Bu yüzden eski bir HAWC pilotu olan siz, gizli bir görevle tekrar orduya çağırıldınız.

G-NOME

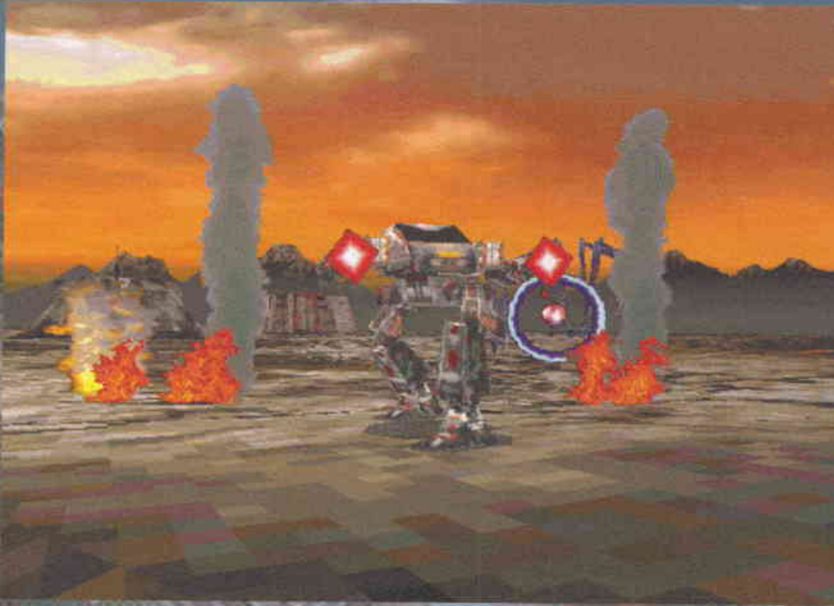
Tüm Sistemler Hazır...

Oyun tek CD olarak geliyor ve sadece Windows 95 altında çalıştırılabiliyor. Tüm grafikler Texture kaplı olduğundan, biraz güçlü bir sisteme ihtiyaç duyuyor. Programı çalıştırmak için Pentium 90 işlemci ve en az 16 Mb Ram gerekiyor, ancak tavsiye edilen Pentium 120 işlemci. Oyun DirectX 3.0 desteği gerektiriyor ve bu program kurulum içerisinde mevcut. Kurulum Autorun desteği ile sorunsuz gerçekleşiyor ve eğer isterseniz başka oyunların demolarına da bir gözatabiliyorsunuz. En az 4X hızlı bir CD sürücüye ve hard-disk üzerinde minimum 30 Mb boş alana da ihtiyacınız var. Eğer elinizde mevcutsa oyun Flightstick türü kumanda ekipmanını destekliyor ve kullanılması önemle tavsiye olunur.

Et ve Metal

Oyunu çalıştırdığınızda karşınıza gelen ana menüden yeni bir oyun başlatabilir ve oyunla ilgili diğer konfigürasyonları uygun gördüğünüz şekilde değiştirebilirsiniz. Grafik detayı, zorluk seviyesi, ses ayarları ve tuş takımlarının belirlenmesi gibi önemli ayarlar "Options" seçeneği altında toplanmış. "Lab" seçeneğine tıkladığınızda ise, oyunda bulunan dört ayrı gücün kullandığı binalar ve araçlarla ilgili bilgi alabiliyorsunuz. Bu dört güç sırasıyla Darken, Human, Merc ve Scorp orduları ve hepsi temelde birbirine benzemekle beraber değişik özellikler içeren donanımlara sahipler. Siz Human tarafında olduğunuz için kendi tarafınızın ve diğerlerinin araçlarını ayırdedebilmemiz büyük önem taşıyor. Ancak bu oyunun benzerlerinden en farklı yanı, sadece Human araçlarını kullanmak zorunda olmayışınız. Çoğu zaman diğer kuvvetlere ait çalıntı araçlar ile savaşabiliyorsunuz. Bunun haricinde eğer savaş anında kullanmakta olduğunuz HAWC vurulup tahrip olursa, fırlatma koltuğu sizi aracın dışına atıyor ve yaya olarak savaşa devam ediyorsunuz. Bu durumda yapmanız gereken şey bir başka HAWC pilotunun, tercihen düşman pilotunun aracını terk etmesini sağlamak ve onun aracını ele geçirmek. Yaya durumda iken bir Power Suit giyiyorsunuz ve giysinize takılmış bir lazer tüfeğini ve GASHR fırlatıcıyı kullanarak savaşmaya devam edebiliyorsunuz. Tüfeğiniz tek başına pek etkili değil, ancak GASHR fırlatıcı bir HAWC üzerine tatbik edildiğinde, düşman pilotunun fırlatma koltuğunun çalışmasına ve aracından fırlatılmasına sebep oluyor. Bu durumda terk edilmiş bir aracın yanına gelerek ona binmeniz mümkün oluyor. Tabii aynı durum kolaylıkla sizin de başınıza gelebiliyor, bu yüzden ortalıkta dolaşan düşman piya-





delerini zaman geçirmeden ezmek yerinde olur. Daha güçlü bir düşman aracını elde etmek isterseniz, tahrip edilmeyi beklemeden kendiniz aracınızdan atlayıp onu ele geçirmeye çalışabilirsiniz, ancak ezilme tehlikesi her zaman mevcut, bunu unutmayın. Gözden kaçırılmaması gereken bir diğer unsur da, bazı araçların otomatik fırlatma özelliğinin olmayışı, bu durum özellikle Merc araçları için geçerli ve bu yüzden bunları ele geçirebilmek mümkün görünmüyor. Yine önemli olan bir diğer durum da yapıların ve özellikle sabit savunma sistemlerinin birbiriyle bağlantılı olması. Mesela lazer ve füze taretleri doğrudan radar istasyonları ile bağlantılı ve eğer bu yapı vurulursa genel savunmada büyük bir gedik açılabiliyor.

Ses, Grafik ve Diğerleri...

Oyunda etrafınızı iki farklı pozisyondan görüyorsunuz, ilki HAWC kokpiti. Her araç farklı kokpit tasarımına sahip ve genel olarak sizin ve hedefinizin durumu ile ilgili pek çok bilgi burada görüntüleniyor. Eğer ihtiyaç duyarsanız "H" tuşuna basarak kontrol tuşlarının tam bir listesini görebiliyorsunuz. Diğer pozisyonda ise, yaya kaldığınız zaman kaskınızın vizöründen etrafınıza bakıyorsunuz ki, o zaman HAWC denen araçların ne denli iri olduğunu daha iyi anlıyorsunuz. Kontrol tarzı her iki şekilde de farklılık göstermiyor. Söz kontrollere gelmişken oyunda gerçekten bir hayli çok tuş kullanılıyor. Bu durumda alışmak için Training görevleriyle bol alıştırma yapmak şart, eğer varsa gelişmiş bir Flightstick kullanılması bu yüzden tavsiye olunuyor. Eğer makinenize takılı durumda bir joystick varsa, ancak siz bunu kullanmayı düşünmüyorsanız, o zaman oyunun Options menüsünden Joystick seçeneğini kapatmanız gerekiyor, çünkü aksi taktirde klavyedeki bazı komut tuşları devre dışı kalıyor.

Ses efektleri kabul edilebilir düzeyde ve kokpitte sizi devamlı uyaran sözlü bir ikaz sistemi mevcut. Grafiklere gelince, düz bir zemin üzerine oturtulmuş Texture kaplı dağlar ve aralara serpiştirilmiş Bitmap ağaçların çok etkileyici olduğu söylenemez. Araçlar ve binalar ise nispeten daha özenli hazırlanmış. Yer araçları sadece düz zeminde hareket edebiliyorlar, yani dağlara tırmanıp öbür tarafa geçerek baskın yapmak söz konusu değil. Patlama ve isabet alma gibi durumlar için hazırlanmış olan görsel efektler ise doğrusu bu oyuna göre zayıf. Oyundaki tuşların fazlalığı ve araçların kullanılış şekli oyunun hareketli olmasını bir ölçüde engelliyor. Araçların kullanılış tarzı, benzer oyunlar içinden örnek vermek gerekirse, Shattered Steel'den ziyade Mech Warrior'u çağrıştırıyor. İlerlemek için gazı açmanız ve gerilemek için tam tersini yapmanız gerekiyor ve hız kazanmak oldukça zaman alıyor. Manevra kabiliyetinin bu şekilde düşmesi oyunun oynanabilirliğine negatif etkide bulunuyor. Bununla karşılaştırıldığı zaman Shattered Steel daha az detaylı ama daha oynanabilir bir oyun olarak kalıyor.

G-nome, artık âdet olduğu üzere Network üzerinde takım ya da Deathmatch oyunlarını destekliyor. Ancak genelde dörtten fazla oyuncunun katılımı ve büyük haritaların kullanımı pek tavsiye edilmiyor. Ayrıca, oyun performansı açısından en hızlı bilgisayarın seçilerek ana Server olarak atanması şiddetle tavsiye olunuyor.

Sonuç olarak bu oyunun biraz daha geliştirilmesi ve kontrol biriminin sadeleştirilerek o şekilde piyasaya çıkarılması yerinde olurdu. Uzun süredir reklamının yapıldığını düşünürsek, genel görünüm olarak çok etkileyici sayılabilecek bir oyun değil. Mesela oyunların başlangıçlarında etkileyici bir demo ile havaya girmeyi sevenleriniz bu oyunda hayal kırıklığına uğrayacaklardır. Çok hareketli oyunlardan hoşlananlar için de durum pek farklı olmayacaktır. Tüm bunların üstüne bir de güçlü bir sisteme ihtiyaç duyulduğunu gözönüne alırsak...

Eğer bu tür oyunlarla özel olarak ilgileniyorsanız ve güçlü bir sisteme sahipseniz, o zaman yeni ve kendine has bazı ilginçlikleri olan bir başka robot dövüş oyunu olarak alıp oynamaktan bir zarar görmezsiniz. Aksi halde tekrar düşünmekte fayda var.

Buck Rogers [L]

LEVEL KARNESİ
SİMULASYON

GNOME

MERTAY COMPUTER CLUB
Tel: (212) 269 12 77
Pentium 690, 16 Mb. RAM, 30 Mb. HDD, 4x CD-ROM, Windows 95



Klawd arka mahallelerde yaşayan ve hayatını karanlık tiplere kuryelik yaparak kazanan bir kedidir. Pek soru sorma alışkanlığı olmadığından iş bulmakta fazla zorluk çekmez. Yine bir gün kendisine verilen paketi teslim etmeye giderken yere düşürür ve gördüklerine inanamaz, paketin içi para doludur! Açgözlülüğü tutan Klawd, kimsenin farketmeyeceğini sanıp bir avuç parayı cebine atar ve paketi yerine verip hayallerini süsleyen son model sapanı almak için silah dükkanına gider. Ancak paranın sahipleri durumu anlayıp çoktan peşine takılmışlardır. Klawd, silah dükkanından cebinde yeni sapanıyla mutlu bir şekilde ayrılırken, aynı dükkanda kendisine yeni bir tüfek almakta olan polis dedektifi goril Firo, kendisine sahte parayla parasının üstünü ödeyen tezgahtarın boğazını sıkmaktadır. Tezgahtar parayı biraz önce çıkan Klawd'ın verdiğini söyleyince, onu bırakıp Klawd'ı yakalamak için dışarı fırlar. Tam Firo ile Klawd arasındaki sohbet koyulaşmışken birden ortaya çıkan bir arabadan, sokağın ortasında boğuşmakta olan mutlu ikilinin üzerine ateş açılır. Saldırıdan kıl payı kurtulan Firo, Klawd ile olan sohbetine karakolda devam etmek zorunda kalır ve şans eseri çok büyük bir kalpazanlık olayını açığa çıkarma fırsatını yakaladığını farkeder. Artık ikisinin de kellesi tehlikede olduğundan, birlikte çalışıp olayı çözmekten başka çareleri yoktur.

DOS altında çalışan oyun, hard-disk üzerinde 10 Mb kadar bir yer kaplıyor. "Options" seçeneğinden istediğiniz tuşları seçebiliyorsunuz ve zorluk derecesini ayarlayabiliyorsunuz. Oyunun iki kişi oynanabilme özelliğinden dolayı oyuna başlamadan iki karakterden birini seçmeniz gerekiyor. Oyun şehrin çeşitli mekanlarında geçiyor ve değişik bakış açılarından görerek karakterinizi kumanda ediyorsunuz. Eğer tek kişi oynamak isterseniz diğer karakteri bilgisayar kumanda ediyor ve yanınızda dolaşarak size yardımcı olmaya çalışıyor. Yapmanız gereken, önünüze çıkan tüm tipleri temizlemek. Çeşitli mekanlara girip çıkarak yolunuza devam ediyorsunuz. Başlangıçtan itibaren pek çok çizgi film tarzında hazırlanmış ara sahne oyuna renk katıyor.

Bu oyun neşeli havası ve kolay oynanabilirliği ile herkese hoşça zaman geçirtebilecek bir yapıya sahip, yani çok ciddi ve kafa yoran oyunlardan bıkanlar buna bir göz atmakla bir şey kaybetmezler.

M. Berker Güngör [L]







KRUSH KILL 'N' DESTROY



Gayet sıradan bir gün... Şehir her zamanki gibi güneşin ilk ışıkları ile uyanırken insanlar yeni bir günün heyecanını yaşıyorlardı. Hayvanlar sokakta ilk yiyeceklerini aramakta, erken kalkan öğrenciler ise birkaç saat daha uyumak için annelerine yalvarmaktaydı. Bazıları için ise uyuma vakti daha yeni gelmişti. Her şeyiyle doğal bir gün... Her şey masum, her şey sakin, yıl 2079. Kimse saatte 2000 km/saat hızla üzerlerine gelen roketten haberdar değil. Vee birden... Beyaz bir ışık, son birkaç boğazdan çıkıp havaya asılan çığlıklar... Bitti! Her şey, bütün şehir bir anda yok oldu, havaya uçtu, kaçınılmaz bir son olan nükleer savaşın gazabına uğradı!.. Yoo, hayır hayır, birkaç kişi kurtulmuştu. Mucize eseri bu korkunç patlamadan korunabilmiş, hayatta kalabilmişti. Bunlar ise ikiye ayrıldılar: Bir kısmı yerin derinliklerine doğru yepyeni dünyalar keşfetmek, her şeye sıfırdan başlamak üzere bu vahşi dünyadan kaçmıştı. Diğer bir kısmı ise direndi, bu ortama ayak uydurmaya çalıştı. Bedeli?.. Tabii ki vardı. Ortama ayak uydurmak onlara bedenlerine, fiziksel görünüşlerine mal olmuştu. Artık onlar değişim geçirmiş garip canlılardı. Doğal olarak hayvanlar da bundan nasiplerini almış, korkunç canavarlara dönüşmüştü.

Aradan yıllar geçti, yer altındaki insanlar artık buradan çıkmak ve eski dünyalarına dönmek istiyorlardı. Ama karşılarında küçümsenmeyecek bir engel vardı. Bu emellerini gerçekleştirmek için çok eski akrabalarını yenmek zorunda kalacaklardı. Dünyanın yeni bekçileri ise yer altından çıkan bu "insan ırkı"na karşı kanının son damlasına kadar savaşmaya hazırdı. Sonuç? Zaman gösterecek...

Başlangıç

Zaman neyi gösterir bilinmez, ama geçmişte her şey Dune 2 adlı oyunun yapılmasıyla başlamıştı. Dune 1'den oldukça farklı olan Dune 2 strateji ve Arcade'i karıştırmış ve ortaya harika bir oyun çıkartmıştı. Tabii kimse bu oyunun bu kadar tutulacağını sanmazdı. Firmalar baktılar bu tip oyunlar çok satıyor, hadi biz de yapalım diye gaza gelip bu türden bir sürü oyunu piyasaya sürdüler. Warcraft, Warcraft II, Command & Conquer, Red Alert (bu arada bu oyunların -bedava- internet üzerinden dünya liglerine katılmak isterseniz mutlaka www.igi.net'e bir bakın) gibileri ise oyun dünyasının unutulmayanları arasında yer aldılar. Bu oyunlar böyle sattığı sürece daha birçok bu türden oyunu piyasada görmeye kendinizi alıştırsanız iyi olur.

Bu kadar açıklamadan sonra, herhalde oyunumuzun türünü anlamışsınızdır. Evet, yanılmadınız, bir simülasyon. Tamam, şaka şaka, yukarıyı tekrar okumanıza gerek yok, oyunumuz piyasaya daha yeni çıkmış en son strateji-arcade türüne bir örnek.



Oyunun Güzel ve Çirkin Yanları

Öncelikle oyunun distribütörlüğünü Electronic Arts firması yapmış, yani oyunda baba bir firmanın imzası var. Böyle olunca da oyun birçok artı puanı hak ediyor. Mesela grafikler yüksek çözünürlüklü: oldukça hoş ve güzel yapılmış (her ne kadar adamlar leylek gibi koşsa da!), atmosfer de fena değil, konu ise ilginç olmuş (dünyalılar vs, eski dünyalılar). Ayrıca Red Alert'a kıyasla birkaç yenilik getirmişler. Yapay zekası ise hiç de kötü değil; rakip gerektiğinde kaçmasını da biliyor, zayıf yerden saldırmasını da...

Oyunun herhalde en eksik yanı zorluğu. Bizce bu oyunu herkes bitiremez, benzerlerinden daha zor olmuş. Ayrıca daha çok çeşit müzik koysalardı çok daha iyi olurdu (bakınız: Red Alert -kaç tane müziği var!-). Aralara da sadece görevi anlatan film demolar yerine biraz da hareketli, insanı gaza getiren demolar koysalar, oyun çok daha renkli olurmuş (bakınız: yine Red Alert). Ayrıca haritanın ekranın bir bölümünü kaplaması ise

ASKERİ BİRLİKLER

ÜNİTE İSMİ	DEĞER	ÜRET. SÜRE.	H-P	HIZ	BOŞAL. SÜRE.	ATEŞ SÜRE.	ATIŞ SAYISI	MENZİL	D-Zarar	A-Zarar	Bi-Zarar	T-V-O
SURV_INFANTRY	50	2	400	30	60	-	64	96	65	40	30	15
MUTE_BERSERKER	40	3	320	30	60	-	64	96	60	40	30	15
SURV_FLAMER	75	5	400	30	120	-	64	80	50	15	15	18
MUTE_PYRO	75	5	400	30	120	-	64	80	50	15	15	18
SURV_SWAT	75	5	500	30	60	-	64	128	70	70	55	30
MUTE_SHOTGUNNER	75	5	500	30	90	-	64	128	90	70	55	30
SURV_SAPPER	125	7	500	30	120	-	64	96	90	90	150	120
MUTE_RIOTER	125	7	500	30	120	-	64	96	90	90	150	120
SURV_SABOTEUR	100	8	600	35	120	-	64	96	75	40	30	15
MUTE_VANDAL	100	8	600	35	120	-	64	96	75	40	30	15
SURV_TECHNICIAN	150	9	500	35	-	-	64	96	-	-	-	-
MUTE_TECHNICIAN	150	9	500	35	-	-	64	96	-	-	-	-
SURV_ROCKETLAUN	150	8	400	30	150	-	160	75	80	130	90	-
MUTE_ROCKETLAUN	150	8	400	30	150	-	160	75	80	130	90	-
SURV_SNIPER	200	10	600	35	90	-	64	224	90	250	90	30
MUTE_CRAZYHARRY	200	10	500	30	30	-	64	192	50	250	90	30

doğrusu hiç hoşumuza gitmedi. Yine önemli eksiklerden bir tanesi de oyunda hız ayarının yapılmamasıydı. Sanırım bu kadar eleştiri yeter, abartmayalım ve oyunun oynanışına geçelim.

Oyuna Giriş

Demoyu izledikten sonra karşınıza 5 tane seçenek gelir, aslında hiçbirini açıklamaya gerek yok, ama formalite icabı bir kere söyleyelim bakalım:

Start New Game: Savaşa giriş kapınız.

Load Game: Kaldığınız bir yerden devam eder.

Play Mission: O ana kadar geçmiş olduğunuz bölümleri tekrar oynama.

Multiplayer Game: Çok kişiyle zevkli dakikalar için (bu arada oyun internetten oynanmıyor, sadece modem veya Direct Connect)...

Quit Game: Oyundan çıkış biletiniz.

New Game yaptıktan sonra oyunun kaderini belirleyecek seçimi yapmanız gerekiyor: Survivors (insanlar), yahut Mutes (mutantlar). Hangisini seçerseniz seçin, sizi her biri birbirinden zorlu 15 görevden oluşan korkunç bir savaş bekliyor! Abi, niye devamlı böyle savaş var yaa, şöyle kardeş kar-

ARAÇLAR

ÜNİTE İSMİ	DEĞER	ÜRET. SÜRE.	H-P	HIZ	BOŞAL. SÜRE.	ATEŞ SÜRE.	ATIŞ SAYISI	MENZİL	D-Zarar	A-Zarar	Bi-Zarar	T-V-O
SURV_BIKE	250	4	500	80	60	-	-	128	70	40	30	15
MUTE_WOLF	250	4	600	75	60	-	16	128	70	40	30	15
SURV_PICKUP	350	6	800	70	45	60	3	128	70	40	30	15
MUTE_SIDECAR	300	6	700	70	45	60	3	128	70	40	30	15
SURV_ATV	500	7	1200	60	30	90	10	160	70	40	30	15
MUTE_MONTRUCK	450	7	1000	55	30	90	3	160	70	40	30	15
SURV_FLAMEATV	550	10	1200	55	120	120	3	96	50	15	15	18
MUTE_SCORPION	600	8	1000	45	120	-	3	160	70	50	100	70
SURV_ANACONDA	850	10	1600	45	105	105	3	192	75	100	200	100
MUTE_MASTODON	800	12	1600	35	10	160	3	192	80	25	50	25
SURV_BARRAGECRAFT	1000	12	1800	30	20	420	3	240	80	150	170	120
MUTE_BEETLE	900	13	1200	30	150	-	3	192	85	50	60	40
SURV_CANNONTANK	1200	15	1700	30	5	5	3	224	70	40	30	15
MUTE_CRAB	1100	15	1800	30	30	90	3	256	93	100	180	120
SURV_DERRICK	1000	15	4000	30	-	-	3	96	-	-	-	-
MUTE_DERRICK	1000	15	4000	30	-	-	3	96	-	-	-	-
SURV-TANKER	600	10	3000	35	-	-	3	96	-	-	-	-
MUTE_TANKER	600	10	3000	35	-	-	3	96	-	-	-	-
SURV-MOBILE_BASE	-	-	6000	20	-	-	2	96	-	-	-	-
MUTE-MOBILE_BASE	-	-	6000	20	-	-	2	96	-	-	-	-

BİNALAR

ÜNİTE İSMİ	DEĞER	ÜRET. SÜRE.	H-P
SURV_DRILLRIG	-	-	4000
MUTE_DRILLRIG	-	-	4000
SURV_POWERPLANT	1300	15	4000
MUTE_POWERPLANT	1300	15	4000
SURV_OUTPOST	1000	25	6000
MUTE_CLANHALL	1000	25	6000
SURV_MACHINESHOP	1000	25	4000
MUTE_BLACKSMITH	750	20	3200
MUTE_BEASTENCLOS	900	20	3200
SURV_REPAIRBAY	1000	30	3000
MUTE_MENAGERIE	1000	30	3000
SURV_RESEARCHLAB	700	25	3000
MUTE_ALCHEMYHALL	700	25	3000

deş hep birlikte, insanıymış yaratığıymış diye ayırt etmeden yaşasanız olmuyor mu yani, hı? İlla yok et, illa parçala, dünyayı ele geçir, güç bende artık, nihahaha, olmuyor yani... Neyse, yapmışlar bir kere artık, adettendir, oynayalım bari.

Seçiminizi yapınca, karşınıza insansanız kumandan gibi biri, yaratıklarsanız insanımsı biri çıkar ve size görevi anlatır. Bu arada yanda da görevle ilgili bilgiler hızlı hızlı geçer (ama dikkatli bakarsanız bazılarının görevle hiçbir ilgisi olmadığını, sırf komiklik olsun diye alakasız yazıların geçtiğini farkedersiniz.). Aslında oyunda anlatılacak hiçbir şey yok, her şey tanıdık: binalar, araçlar, savaş, harita, icatlar sonucu çıkan yeni birimler: hiçbir şey karışık veya çözülmeyecek kadar zor değil. Ama biz yine de oyunun oynanışına kısaca değinelim:

Oyunda para, yağ demek. Bütün binaları ve birlikleri yağ çıkartarak yapabilirsiniz. Yağ çıkartmak için önce bir yağ birikintisi bulun, sonra bu birikintinin üzerine "Derrick"le gelin ve "Drill Rig"i kurun. Daha sonra bir tane "Power Station" yapın ve içinden çıkan "Oil Tanker"le yağ çıkartmaya başlayın. Unutmayın ki hiçbir şey sonsuz değildir, bir gün gelecek yağınız bitecektir, o zaman yeni birikintiler aramanız gerekir. "Outpost" sizin bütün binaları ve askeri birimleri yaptığınız yerdir. "Machine Shop"la araçları üretir, "Repair Bay"le de araçlarınızı tamir edebilirsiniz. "Research Lab" ise diğer bütün oyunların aksine yaptığınız anda size hiçbir yeni birlik sağlamaz. Önce icat etmeniz gerekir. Bunun için önce r.l.'a gelin, sonra da (mesela) Machine Shop'a basın. Böylece belli bir süre ve para karşılığında o binanız upgrade edilecek (gelişir) ve yeni birlikler yapabileceksiniz. Aynı şeyi Outpost'a ya da Repair Bay'e de yapabilirsiniz. Unutmayın ki bir binayı bir kereden fazla geliştirebilirsiniz. Ekranın yaklaşık %95'i oyunun oynanışına ayrılmış. Geri kalan %5'inde ise, yani ekranın en sağında sırası ile Resources (paranız), Map (harita -ama önce Outpost'u geliştirmeniz gerekir-), Options (Save, Load, oyundan çıkma, müzik ayarları için...), Information (buraya basıp, sonra da herhangi bir şeyin üzerine gelirseniz ismini öğrenebilirsiniz). Infantry (askeri birlikler), Vehicle (araçlar), Buildings (binalar) ve Defence (defans binaları - önce Outpost'u geliştirin) ikonları bulunur. Eminiz oradaki boşluklar daha doluyordur, ama bizim geldiğimiz bölüme kadar sadece bunlar yapılıyordu.

Tavsiyeler

Bazı bölümlerde çok hızlı olmanız gerekir, rakip güçlenmeden ona saldırmalı, bulup yok etmelisiniz, yoksa ileride başınıza bela olabilir (tam bir Amerikan filmi tribi).

Eğer insanları seçerseniz, başlardaki en büyük kozunuz Swat'lar olacak. Sadece bunlardan üretin ve rakibin hakkından gelin, kimse sizi tutamaz.

Olabildiğince çok Drill Rig kurmaya (aslında en fazla 2 tane yeter) ve üssünüzden çok uzak olmamasına dikkat edin.

Bazı bölümlerde göreceğiniz size ait olmayan basık binalar vardır; bunları bulursanız hemen yakınına gelin; böylece bedavadan ya para, ya da çok güçlü bir

SAVUNMA

ÜNİTE İSMİ	DEĞER	ÜRET. SÜRE.	H-P	HIZ	BOŞAL. SÜRE.	ATEŞ SÜRE.	ATIŞ SAYISI	MENZİL	D-Zarar	A-Zarar	Bi-Zarar	Y-V-O
SURV_GUARDTOWER	500	15	1200	-	15	90	-	192	90	40	30	15
MUTE_MACHGUNNEST	500	15	1200	-	15	10	-	192	90	40	30	15
SURV_MISSILEBATTERY	1500	30	1600	-	30	120	-	256	90	150	150	100
MUTE_GRAPESHOT	1500	30	1800	-	0	120	-	256	50	20	17	12
SURV_CANNONTOWER	2500	45	2400	-	10	125	-	90	80	150	60	-
MUTE_ROTARYCANNON	2500	45	2500	-	6	10	-	75	40	30	15	-

HAVA BİRLİKLERİ

ÜNİTE İSMİ	DEĞER	ÜRET. SÜRE.	H-P	HIZ	BOŞAL. SÜRE.	ATEŞ SÜRE.	ATIŞ SAYISI	MENZİL	D-Zarar	A-Zarar	Bi-Zarar	Y-V-O
SURV_BOMBER	2000	180	1500	120	-	-	-	-	2000	2900	1500	-
MUTE_WASP	2000	180	1500	120	-	-	-	-	2000	2900	1500	-

birlik alacaksınız.

• Oyunun zorluğundan yılmayın, tekrar deneyin, tekrar deneyin...

• Jip ve zırhlı araçlarla rakip askerleri ezerek öldürebilirsiniz. Arada bir rakip size onlarca askerle saldırabilir, böyle durumlarda bu araçlarınızı iyi kullanın, tek tek öldürmek yerine toptan ezin!

Birliklerinizi ve araçları CTRL+Sayılar'ı kullanarak bölümlere ayırın, çok daha rahat edersiniz.



Birlikler

Ünitelere ait özelliklerin ayrıntılı olarak verildiği tablolardaki kısaltmaların anlamları şöyle:
B-Zarar: Birliklere verdiği zarar.
A-Zarar: Araçlara verdiği zarar.
M-Zarar: Binalara verdiği zarar.
Üretim süresi: Kaç saniyede üretildiği
Hız: Her saniyede yaklaşık kaç piksel ilerlediği.
Menzil: Birliğin kaç piksel uzağa ateş edebildiği.
Değer: Size kaça malolduğu.
T-V-O: Tam vaktinde yerinde olma.
H-P: Enerjisi.
Atış Sayısı: Bir atışta kaç kurşunluk zarar verdiği (sadece taramalılar için).
Boşalma Süresi: Attığı iki kurşunun arasındaki süre.
Ateş süresi: O birliğin ne kadar süre sonra bir daha ateş edeceğini gösterir.



Şimdi zarar gücünü ve boşalma süresini örnekle açıklayalım:

Mesela bir birliğin zarar gücü 30, boşalma süresi 2, ateş süresi 120 olsun. Unutmayın ki boşalma ve ateş süresi saniyenin 1/60'ı cinsinden verilmiştir. Böylece bu demek oluyor ki, bu birlik bir kere ateş ederse 30 kurşun gücünde zarar verir. Namlusundan çıkan bu 30 kurşunun ardı ardına çıkma süresi her kurşun için 2 * 1/60 - 2/60 saniyedir. Yani her 1/30 saniyede bir kurşun çıkar (tabii bu sadece taramalısı olan birlikler için geçerli). Ve her 1/60 * 120-2 saniyede de tekrar ateş eder (anladık mı? Hayır mı, o zaman bir kere daha okuyun, eğer 8. okumada da anlamıyorsanız biraz matematik çalışın!...)

Kıyaslama

	KKND	RED ALERT
Görüntü:	90	90
Efekt:	90	90
Müzik:	80	95
Atmosfer:	85	90
Uzunluk:	85	85
Oynanabilirlik:	80	95
Genel:	85	90

Son Durak

KKND, Dune 2 türünün piyasadaki son temsilcisi. Aslında bu türü sevenlerin alabileceği bir oyun (biz yine de internetten Red Alert oynamayı tercih ederiz, unutmayın: www.igl.net). Ayrıca oyunun hem Win95 hem de DOS altından oynanması DOS sahiplerini sevindirir. Ama doğrusu oyun dünyası üzerinde bir iz bırakabilecek kadar da güzel bir oyun değil.

Ne diyelim, alın, oynayın, görün, yenin, eğlenin, ve eleştiri, istek ve düşüncelerinizi yazın, yazın, yazın...

Gökhan Habiboğlu &
Batu Hergünsel [L]



DIE HARD TRILOGY

Yine bir film klasiği ile karşı karşıyayız. Şu bizim Bruce'un çevirdiği olağan dışı patlamalarla, heyecan fırtınalarıyla dolu pahalı filmler (hatta bir tanesinde gerçek bir uçak bile patlatmışlardı). Artık hepimiz alıştık tutulan filmlerin bilgisayar oyunu olarak piyasaya tekrar sürülmesine. Bu oyun da türevleri gibi DIE HARD, DIE HARD II (DIE HARDER), DIE HARD WITH A VENGEANCE, DIE HARD bilmem ne diye art arda piyasaya sürüldü. İşte bu filmleri yapan 20th Century Fox, oyununun da tutulacağını düşünerek oyun çılgınlarına bir hediye vermek istemiş. Filmle benzerlikler taşıyan konusu hoş ama grafikler ve oynanabilirlik için pek olumlu şeyler söylenemez. Ekrana gelir gelmez hissedilen yavaşlıkla başlayan bir eskiden kalmışlığı var. Oyunu görür görmez bir oynamama isteği bastırdı ancak merakım ağır bastı. Bir kere her oyun gerçekten çok yavaş yükleniyor, aynı Level'i tekrar yüklemeniz neredeyse bir dakikanıza mal oluyor (Bu arada oyun P-120, 16 MB Ram'de ve 8x CD-ROM sürücüyle oynandı). Hem klavye hem mouse seçeneğiniz var ama ikisi de birbirine hız açısından bir üstünlük getirmiyor.

Oyun bir DIE HARD üçlemesi. Gerçekten de Install'dan sonra hangi DIE'da oynayacağınıza karar vermek sizin elinizde. İsterseniz NAKATOMİ Plaza'daki rehineleri kurtarabilir, WASHINGTON Havaalanı'nı basabilir ya da NEW YORK'taki bombaları bulup yok etmeye çalışabilirsiniz. Bu üç ayrı bölüm de farklı oyun türlerine göre tasarlanmış.

Kurulum

Kuruluma başlamadan önce Windows altında çalışan programınız varsa kapatmanız gerekiyor. Daha sonra Install'unuzu gönül rahatlığıyla yapabilirsiniz. Windows altında çalışan oyun DirectX 3.0'la beraber geliyor. Siz kahvenizden bir iki yudum alana dek Install tamamlanıyor. Artık her oyunla gelen Uninstall seçeneğiniz de yerinde. Yaklaşık 60 MB HDD alanı isteyen oyun, kurulduktan sonra karşınıza üç seçenek çıkıyor: Tomb Raider oynayanlarınız bilirler, onun ilk ekranı gibi üç seçenek bu. Birincisi DIE HARD, ikincisi DIE HARDER ve üçüncüsü DIE HARD WITH A VENGEANCE.

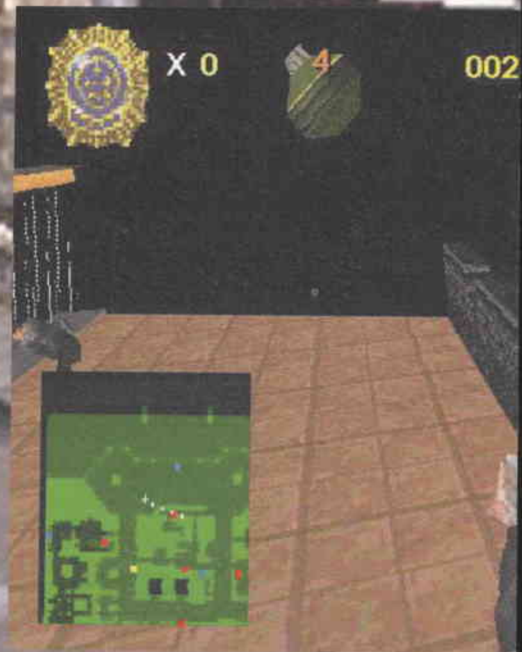
Oyun Ekranları

Üç oyunun bulunduğu ekranda START GAME ve OPTIONS bulunuyor. İlki biliniyor zaten. İkincisinde ise MAIN OPTIONS, HIGH SCORES ve EXIT var. MAIN OPTIONS'a girdiğinizde kendinizi, kendi odanızda bilgisayarınızın karşısında buluveriyorsunuz. Ekran VISUAL, klavye ve joystick INPUT, kolonlar SOUND CONFIGURATION'ı, disketler LOAD ve SAVE işlemlerini, Case ÇIKIŞI ve elimizde tuttuğumuz kağıt da HELP'i temsil ediyor. Eğer herhangi bir oyunu seçerseniz de yine yukarıdaki gibi bir Options seçeneği ile Start sizi bekliyor.

Her yerde geçerli olan tuşlar ise ESC ve F4. ESC ile Pause-Unpause yapıp, F4'le de Main Options'a atlayabiliyorsunuz.

Die Hard

Sonra, kendinizi NAKATOMI Plaza'nın garajında buluyorsunuz. Kamera, kahramanımızı (JOHN MCLANE) arkadan takip ediyor. Amacımız bu binadaki tüm rehineleri olmasa da (Bazen siz de onları öldürebiliyorsunuz) çoğunluğunu kurtarmak. Rehine kurtarmak için onlara dokunmanız yeterli. Kat kat dolaşıp teröristleri yok ediyor, arabaları patlatıyor, elinizden ne gelirse yapıyorsunuz. Rehineleri bulmak için sol üst köşedeki haritadan yararlanıyorsunuz. Maviler rehine, kırmızılar ise terörist. Teröristlerin liderleri genellikle korumalarıyla dolaşıyorlar, onları yok etmek için zor bulunan el bombalarınızı kullanmanız gerekiyor (Eğer bir grubu yok ederseniz karşılığında güçlü silahlar edinebiliyorsunuz). Ya da sis bombası atıp hareketlerini engellemeli ve daha sonra tek tek gafil avlamalısınız. Arkanızdan gelen kamera eğer görüş açısına girerse duvarların arkasını, odaların ve arabaların içini size gösteriyor. İlk başta itici de gelse alışınca faydasını görüyorsunuz. Camların kırılabileceğini, bazı duvarların rakibinizin üzerine yıkılabileceğini de unutmayın.



Kontroller

Z: Zıplama
V/N: Sola/sağa adım
C: Ağır silah değişimi

B/M: Sola/sağa yuvarlanmak
SPACE: Geçerli silah atışı
CURSOR CONTROLS: Hareket
X: Ağır silahlar
ENTER: Zoom



Die Hard II: Die Harder

Eğer siz New York polisi iseniz, karınızı almak için WASHINGTON/DULLES havaalanına gittiğinizde kendinize soracak tek bir sorunuz olabilir. Neden hep benim başıma bu geliyor? Havaalanı yine teröristlerle dolu. Güney Amerika kökenli bu teröristler yine uyuşturucu kralı diktatörlerini korumaya gelmişler. Onlar kaçmadan önce ortalığı yatıştırmalısınız.

Oyun ekranı bu sefer kahramanımızın gözünden karşımıza geliyor. Konsol oyunlarına benzer biçimde bir hedefiniz var ve o hedefe gelenlerin şansı yok. Elinizde polis silahı 15 atışlık otomatik tabancanız ve birkaç da roketiniz var, kontrol ettiğiniz hedef ve sağa sola bakışlar. İlerleme siz teröristleri avladıkça kendiliğinden oluyor. İlk LEVEL CD'sinde verdiğimiz SEGA'nın VIRTUA SQUAD'ına çok benzer bir mantıkla yazılmış bu bölüm, özellikle Mouse kontrolü olanlar için çok eğlenceli ve aynı zamanda zor. Silahınızın kurşun sayısı belli. Bu yüzden hem doldurmak hem de sınırlı sayıyı korumak gerekiyor.

Kontroller

C: Ağır silahlar
SPACE: Ateş (Sol mouse)
X: Roket (SPACE)
M: Geçerli silahı yeniden doldurmak (Sağ mouse)
CURSOR CONTROLS: Bakmak, hedef kontrol etmek (MOUSE)

Die Hard with a Vengeance

New York'tasınız ve yine başınız belada. Adamın biri (SIMON) şehrin bir yerlerine bombalar yerleştirmiş. Eğer onları bulamazsanız MANHATTAN'ın yarısı diğer yarısından ayrılmak zorunda kalacak. Bu boşanma davasına yetişip hayır demek de bizim McCLANE'e düşüyor.

Bu sefer bir taksi kullanıyorsunuz. Sinirlerinizi ve şoförlüğünüzü ölçen bu gezintide sol üst köşedeki pusulanız en büyük yardımcınız. Bir de sizi uyaran Copilot'unuz var. Pusulanın üstündeki kırmızı ok bombanın yerini, mavi ok park yerini gösteriyor. Eğer araba fazla hasarlıysa parka çekip hasarı düzeltmelisiniz. Sol alt köşede kalan zamanınızı gösteren saat, sağ altta turbo sayınız var. Chinatown kalabalıkları, Central Park'taki koşturanlara, işe gitmeye çalışan insanlardan metro çıkışına kadar bir sürü ayrıntının arasında bombaları bulup etkisiz kılmalı, baba bombayı taşıyan arabayı darbelerle yok etmeli ve New York'un geleceğinin başkaları tarafından değiştirilmesine engel olmalısınız.

Kontroller

UP: Yavaş yavaş ileri
DOWN: Geri
LEFT: Sola
RIGHT: Sağa
Z: Öne darbe
SPACE: Gaz pedalı
X: Durma
C: Turbo
V/N: Gazla 90, gazsız 180 derece dönüş
E: Klakson

Zorluk derecesi herkes için aynı olan (zorluk derecesini değiştiremiyorsunuz) oynadıkça keyif alınabilen, başta söylediğim dezavantajlara rağmen Die Hard severler için oynanabilir bir oyun.

Çiroz [L]



Nemesis



Bir Başka Icon-Adventure

Doğrusu karar vermesi çok güç. Bu oyun tipik bir Icon-adventure, ancak bol miktarda FRP özellikleri gösteriyor. Bunun yanı sıra bol miktarda koridor bulunması ve geniş sayılabilecek haritalara sahip olması insana Doom çağrışımları da yapmıyor değil. Oyun, Galican kasabasına giren bir yabancının, korkunç bir büyülü yaratığın saldırısına uğraması ile başlıyor. Olayı farkeden kasabanın büyücüsü derhal olaya müdahale edip yabancıyı yaratığın elinden kurtarır ve iyileştirmek için kulübesine götürür. Kendine gelen yabancı ile konuşan büyücü, ona çok uzun zamandır uyumakta olan güçlerin uyandığını ve görünüşe bakılırsa şimdi de onun peşine düştüğünü, eğer kurtulmak istiyorsa büyüyü öğrenmesi gerektiğini söyler.



Sistem Gereksinimleri

Oyun beş adet CD üzerinde geliyor. Çalışma ortamı olarak DOS kullanan oyunun kurulumu herhangi bir sorun çıkarmıyor. En az DX 2-66 işlemci, 2X hızlı CD sürücü ve 8 Mb Ram gerektiren oyundan iyi bir performans alabilmek içinse Pentium sınıfı bir işlemci, 16 Mb Ram ve 4X hızlı bir CD sürücü tavsiye olunuyor. Arabirim kontrolü içinse bir Mouse gerekli.

Oyuna Genel Bir Bakış

Oyunun kutusundan çıkan kitapçıkta, oyundaki tüm bölümler, büyüler ve bilmecelerle ilgili detaylı bilgiler bulunuyor. Oyuna başladığınızda karakteriniz büyü üzerine hiçbir şey bilmeyen ve envanterinde hiçbir şey bulunmayan biri. Sizin yapmanız gereken, büyücünün kulübesinden itibaren son karşılaşmaya dek yeni büyüler ve aletlerle onu

güçlendirmek. Oyun esnasında karşılaşacağınız diğer kişilerle belirli şekillerde alışverişte bulunmanız gerekiyor. Dövüşme zamanı geldiğinde ise "Space" tuşuna basarak dövüş moduna geçebilir ve Mouse tuşları aracılığı ile sağ ve sol elinizdekileri kullanabilirsiniz. Ekrandaki ikon gidilecek yönü belirtmenin dışında, bir kapıyı açmak ya da yerden bir şey almak için de kullanılıyor. Eğer ikonu ekranın altına getirirseniz, ortaya çıkan Status bar







aracılığı ile envanterinize ulaşmak mümkün oluyor. Buradan taşıdığınız şeyleri yere bırakabiliyor ya da karakteriniz üzerinde kullanabiliyorsunuz. Büyülere gelince, bunlar dört ayrı kategori altında toplanıyorlar ve haritanın değişik yerlerine serpiştirilmiş olarak bulunuyorlar.

Aynı şekilde değişik silahlar da değişik yerlerde bulunabiliyor. Oyun haritası çok geniş bir alana yayılmış durumda ve pek çok değişik bölümden oluşuyor. Bazı bölümler yoğun biçimde çözülmesi gereken bilmeceler içerirken, bazıları saldırgan yaratıklar açısından oldukça zengin. Bir kısmında ise ikisi de yok ancak bölümün çevre yapısı oradan bir an önce uzaklaşılmasını gerektiriyor. Ayrıca bataklıklar gibi farkedilmesi zor tuzaklardan da bol miktar bulunuyor. Bir ipucu, eğer bataklığa gömülmeye başlarsanız hemen bir şeylere tutunmaya çalışın. Bilmeceler ise oldukça fazla ve çözmesi zor bilmecelerden hoşlananları tatmin etmeye yetecek seviyede, bazı bilmecelerin çözümü ise başka yerlerde bulunan parçaların elde edilmesini gerektiriyor. Bazı yerlerde karşınıza çıkacak çok güçlü yaratıkları öldürebilmek için bu bilmecelerden bazılarını çözüp ardında gizlenen sırlara ulaşmış olmanız gerekiyor.

Oyunu genel anlamda ele aldığımız zaman, her şeyden biraz katılmış olduğunu görüyoruz. Genelde bu şekil tasarlanan oyunlar sebze çorbasını andıran bir hal alırlar, ancak bu oyun kendini bu duruma düşmekten kurtarmışa benziyor. Grafikler genel ortalamanın üzerinde ve ses efektleri kötü sayılmaz. Bilmecelerin zorluk seviyeleri de pek çok benzer oyundan daha yüksek. Karakter seçme şansının olmayışı bir eksiklik, ayrıca ilerlerken grafiklerin akıcı olmaması göze biraz batıyor. Buna rağmen bu tarz oyunları sevenler, eğer kitapçıktaki ipuçlarından yararlanmazlar ise, bu oyundan bir hayli zevk alabilirler.

Ming The Merciless [L]



FRAGILE ALLEGIANCE

Meteorlar Üzerinde Bir İmparatorluk

Real-time stratejiler genelde belirli bir alanda geçen harita temizleme türü görevlere takılıp kalmaktan bir türlü kurtulamadılar. Bunun başlıca sebeplerinden biri, oynanan alanın kısıtlı olması. Buna çözüm olarak bazı firmalar alanı genişletmek ve rakip sayısını artırmak için oyunlarının zeminini uzaya taşımaya karar verdiler. Uzayın derinliklerinde geçen strateji oyunları kaçınılmaz olarak daha geniş olanaklar ve çeşitlilik imkanları tanırlar, tabii eğer programcılar bunu kullanmayı becerebilirlerse, yoksa Ascendancy gibi içi boş oyunlar yapmak gayet mümkündür. Diğer bir sorun da daha detaylı yapılan oyunların her zaman daha karmaşık ve zor arabirimleri gerektirmesidir, öyle ki eğer özen gösterilmezse bu durum oyuncu için bıktırıcı bir hal alabilir. Gremlin firması tüm bunları gözönüne almış olmalı ki, Fragile Allegience tam sınırda bir noktada kalıyor.



Sistem İhtiyaçları

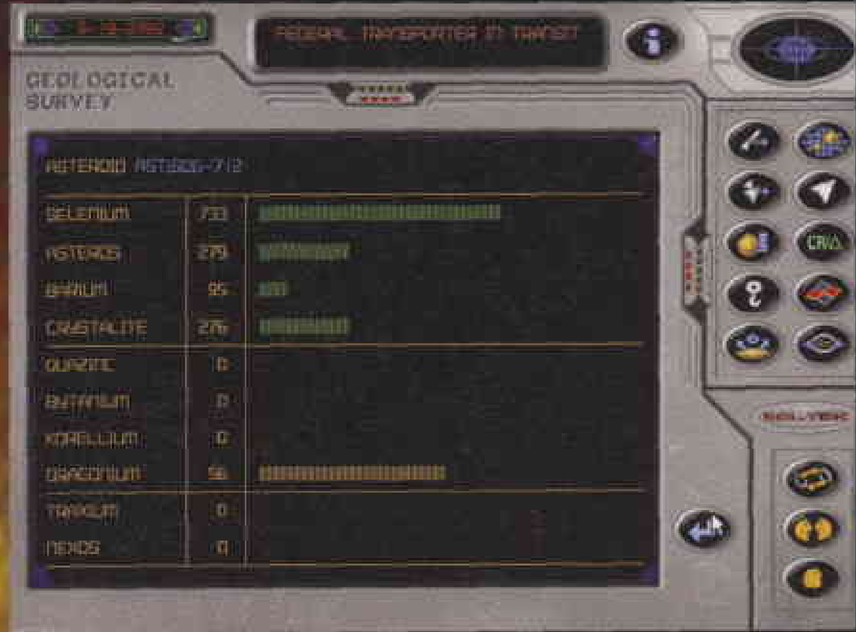
Fragile Allegience çalışmak için Pentium 60 işlemci ve 8 Mb Ram istiyor, ancak iyi bir performans elde etmek için Pentium 100 bir işlemci ve 16 Mb Ram gerekiyor. Oyun minimum kurulumda harddisk üzerinde 36 Mb yer işgal ediyor, ancak bu düzey bir kurulumda oyun müziklerini duymak mümkün olmuyor. Kurulumu Windows 95 altında gerçekleştirmek mümkün, ancak oyun sadece DOS altında çalışmak üzere hazırlanmış. Tabii bir Mouse ve eğer Network üzerinde oynayacaksanız bir modeme de ihtiyacınız var.

Oyunun Konusu

Oyunun konusu günümüzden iki yüz yıl sonrasında geçiyor. İnsan ırkı teknolojide çok ilerlemiş ve uzayın derinliklerine yayılmıştır. Ancak galakside yaşayan başka ırkalr da vardır, uzun süren sürtüşmelerden sonra barış gelir ve tüm ırkların yönetimde rol aldığı bir federasyon kurulur. Bu barış dönemi aslında hiç de sakin geçmemektedir. Özellikle merkez sistemlerin çok dışında bulunan ve maden açısından çok zengin olan asteroid kuşaklarının paylaşımında ve bu asteroidlerin üzerine kurulacak madenlerin işletilmesi konusunda büyük bir rekabet ve alttan alta süren bir savaş vardır. Federasyon döneminin en kârlı ve büyük firmalarından biri olan Tetra Corp şirketi, pek çok alanda olduğu gibi madencilik konusunda da oldukça iddialıdır. Özellikle Franchising yöntemiyle serbest girişimcileri bu alanda çalışmaya teşvik eden şirket, büyük paralar kazanmaktadır. Siz bu girişimlerden biri olarak bir koloni binası ve bir transport gemisi ile işe başlıyorsunuz. Bu iki birim tüm oyun boyunca anahtar rol oynuyor. Transport gemisi başka asteroidler üzerine koloni binası kurabilme yeteneği dışında, maden cevheri ve füze nakledebilmek yeteneğine de sahip. Gerektiğinde çatışmaya girebilecek yapıda olan bu araçtan kendiniz imâl etmek isterseniz, bir yörünge is-



tasyonu kurmanız gerekiyor. Eğer bu gemiyi kaybederseniz, size merkezden bir tane daha gönderiliyor. Ana koloni binasına gelince, yeni bir koloni kurmak için bu bina başlangıçta mutlaka inşa edilmeli. Koloni kurarken dikkat edilmesi gereken en önemli nokta, hedef asteroidin maden potansiyeli, bunu önceden öğrenmek için Scout modeli gemileri göndererek jeolojik rapor hazırlatabiliyorsunuz. Çeşitli tipte madenleri çıkarmanın ayrı yolları ve bu madenlerin farklı kullanım alanları mevcut. Kolonilerinizde çalışacak olan işçiler zaman içinde kendiliklerinden gelmeye başlıyorlar. Yapmanız gereken şey onların temel ihtiyaçlarını karşılamak ve asla işsiz kalmamalarını sağlamaktır, aksi taktirde toplumsal huzursuzluklar başınızı çok ağrıtır. Dikkat edilmesi gereken bir başka unsur, başı boş sürüklenen asteroidlerin birbirleri ile çarpışarak yokolmalarını önleyecek tedbirler almak. Bunun için asteroid motorları ve çekim alanı jeneratörleri kurmak gerekiyor. Ekranın tepesinde yer alan mesaj paneli sizi pek çok konuda uyaracak, bazen ilgili yerlere irtibat kurmanızı gerektirecek olan mesajları sergiliyor, bunları dikkate almanız ve gereğini zaman geçirmeden yapmanız menfaatiniz icabıdır. Genel olarak her asteroid belirli bir miktarda maden içeriyor. Bir zaman sonra tamamen kuruyan bir kolonideki inşaat ve üretimlerin sürebilmesi için dışarıdan cevher nakledilmesi gerekiyor. Bunun anlamı aynı anda pek çok koloniyi kumanda etmeniz demektir. Ana ekrandan kolonilere belirli oranda müdahale edebilseniz de, pek çok konuda süregelen üretimin yolunda olup olmadığını doğrudan koloni binalarına tıklayarak kontrol etmek zorundasınız. Üstelik herhangi bir sebeple üretim aksarsa sizi bu konuda uyaracak bir mekanizmanın bulunmayışı çok büyük bir eksiklik ve bunu telafi etmenin tek yolu ilk fırsatta bir koloni yöneticisi kiralamak. Koloni yöneticileri ve casuslar personel ekranından kiralanabiliyorlar ve çok detaylı görevlendirme tabloları ile yapmalarını istediğiniz pek çok şeyi ayarlayabiliyorsunuz. Diplomasi ekranı ise Tetra Corp yetkilisi ve diğer ırkların elçileriyle görüşüp, değişik anlaşmalar yapmanızı sağlıyor. Yaptığınız anlaşmaları çiğnerseniz ceza ödemek zorunda kalabiliyorsunuz. Ticaret ise farklı şekillerde yapılıyor. Elinizdeki madenleri ve çeşitli kaynaklardan elde ettiğiniz malları, ister diğer ırklara, isterseniz karaborsadaki serbest çalışan tacirlere satabiliyorsunuz. Tabii ki Tetra Corp özellikle maden cevherlerinin karaborsada satılmasını pek hoş karşılamıyor. Çıkardığınız madenlerin en büyük müşterisi Tetra Corp, belirli zamanlarda sisteminize uğrayan dev nakliye gemisi, sizin seçtiğiniz bir koloninin yörüngesine girerek bir müddet burada kalıyor. Bu esnada satmak istediğiniz madenleri ve miktarını belirleyip bunları gemiye yüklerseniz, gemi ayrıldıktan sonra ücret hesabınıza giriliyor. Ancak bu geminin çok daha önemli görevleri de var. Kiralamak istediğiniz uzman personel, merkezden



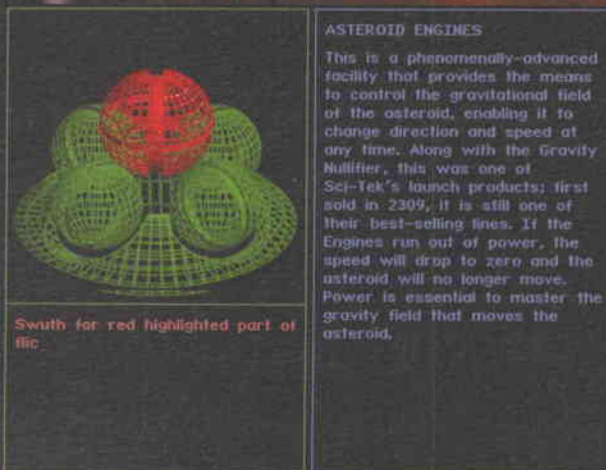


koloninize bu gemiyle ulaştırılıyor. Ayrıca merkezle yapacağınız başka alışverişlerde satın aldıklarınız da yine bu gemi sayesinde elinize geçiyor ki bu da bir hayli zaman alabiliyor. Maden kolonilerinizde ihtiyacınız olacak pek çok temel bina, donanım ve geminin planları başlangıçta elinizde mevcut ancak daha gelişmiş ekipmanı imal etmek için bunların projelerini Sci-Tech isimli firmadan satın almanız gerekiyor. Ancak bu planlar elinize geçtikten sonra ilgili birimi imal edebilirsiniz. Fakat bir planı satın almanız onu sonsuza dek elinizde tutabileceğiniz anlamına gelmiyor, hırsızlar paranızı ve madenlerinizi çalabildikleri gibi bu planları da aşırabiliyorlar ki o zaman yeniden satın almanız gerekiyor. Buna karşı bir önlem almanız pek mümkün değil.

Krediler ve Filolar

Kolonilerinizin savunma ve saldırı gücü değişik birimlerden geliyor, kurduğunuz silah fabrikası, tersane, hangar kombinasyonu küçük sınıf gemileri üretmenizi sağlarken, füze silosu, uzun menzilli ve değişik amaçlı füzeleri üretmenizi ve kullanmanızı sağlıyor. Daha büyük gemiler için önce bir yörünge istasyonu kurmanız gerekiyor. Ancak ne yaparsanız yapın savaş gemileriniz belirli bir menzile sahip ve onları daha uzağa göndermek uzayda kaybolmalarına sebep olabiliyor. Daha uzağa gitmeleri için bir Command Ship yapıp, kurduğunuz filoları buna bindirerek yola çıkarabilirsiniz. Gemilerinizi dostça ya da düşmanca amaçlarla yabancı kolonilere gönderebilirsiniz. Ayrıca gelen düşman filolarını koloninize varmadan önlemek için gemilerinizi havalandırabilir, yeni asteroidleri keşfetmeye gönderebilirsiniz. Savaşmaya giden filolarınız önceden verilen emirler doğrultusunda hareket ediyorlar ve savaş esnasında sizin olaya pek katkınız olmuyor. Oyundaki en önemli noktalardan bir diğeri de kasanızdaki kredileri yapılacak işlere doğru ve yeterli bir biçimde kanalize edebilmektir. Mali yönetim ekranından çubuk grafik tarzındaki gider kalemlerine para aktararak inşaat, gemi, füze ve personel harcamalarını karşılamazsanız işler aksayacak ve hatta duracaktır.





Oyunun Real-time olduğunu söylemiştik, başlangıç menüsünden oyun alanının özelliklerini ve rakip ırkların sayısını belirleyebilmenin yanısıra, zamanın akış hızını da belirleyebiliyorsunuz. Ayrıca oldukça detaylı sayılabilecek bir Tutorial, size oyunun oynanışı hakkında geniş bilgi veriyor. Genel olarak grafikleri ele alacak olursak, kimi zaman iyi ve kimi zaman da yetersiz olduklarını söylemek durumu özetleyecektir.

Evet mi, Hayır mı?

Sonuç olarak oyunu genel bir değerlendirmeye alırsak, bunun oldukça detaylı bir uzay strateji oyunu olduğunu söyleyebiliriz. En kısa oyun bile oldukça uzun sürüyor ve sizi bir hayli meşgul ediyor. Ne var ki arabirimin mükemmel olduğunu söylemek de hata olur. Hangi ekranda olduğunuzu bilemiyebiliyorsunuz. Üstelik kolonileriniz hakkında derli toplu bilgi alabileceğiniz bir ekranın olmaması çok can sıkıcı oluyor. Olup biten pek çok şey üzerinde doğru dürüst bir kontrolünüz yok, bu biraz gerçek hayata benziyor. Ancak bu gerçek hayat değil ve sadece bir bilgisayar oyunu ve eğer muallakta kalmayı sevmeyen bir kişiliğiniz varsa oyun size sıkıntılı anlar yaşatabilir. Eğer bu tarzdan hoşlanıyorsanız bir gözatmanızda sakınca olmayabilir, ama ilk defa bu tür bir oyun oynayacaksanız, Master of Orion 2 gibi nispeten başarılı sayılabilecek bir oyunu denemek daha yerinde bir karar olacaktır. Belki Gremlin bu oyunun ikincisinde bir klasik yaratmayı başarabilir, ancak şimdilik Fragile Allegience kötü sayılmayacak bir oyun olmaktan daha fazlasını başaramıyor.

M.Berker Güngör

LEVEL KARNESİ
STRATEJİ

KARTEL BİLGİ İŞLEM
Tel: (212) 212 06 61

Pentium 60 ve yukarısı, 8 Mb. RAM, 36 Mb. HDD, 4x CD-ROM, DOS

TOMB RAIDER
TAM ÇÖZÜM 2. BÖLÜM

Söz, bir dahaki sefere yazıların teslim tarihlerini aklımızda tutacağız ya da bir yerlere not edeceğiz. Ayın 20'sinde sandığımız teslim tarihi ayın 10'u çıkınca çaresiz oturduk masanın başına, başladık hızlı hızlı yazmaya (Kural 1: Yazı işleri müdürünle tartışma!). Bilgisayarda Sounds of Silence (Walkman'i bilgisayara bağlamak da sorun oldu. Ah müzik seti özlemi!). Ne diyorduk, dinlerken sessizliğin seslerini, başladık ikinci bölüme...



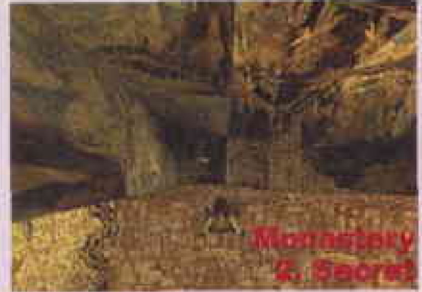
MONASTERY
III.Palace Midas

İlk göreceğiniz ev sahipleri birkaç maymun olacak. Tapınağa koşun ve kapıları bir bahçeye açacak şalteri indirin. Ama önceleri bununla işiniz olmayacak. Su havuzunun solundan merdivenlere ulaşacaksınız. Sağda maymun ve aslanlara dikkat etmek kaydıyla birkaç ekstra bulabilirsiniz. Merdivenden yukarı çıkıp üç gorili haklayın ve sütunlardan birinin üzerindeki büyük odaya sıçrayın. Sırasıyla toplam dört kapıyı açmaya yarayan bu şalterlerin hangi biçimde durmaları gerektiğini girişlerin üzerindeki semboller belli edecektir. Şalter duvarının önünde durup kapıları saat yönünde açın. Merdivenlerin üzerinde her defasında tekrar tekrar sütunların üzerinden platforma sıçramak zorunda kalmamanızı sağlayacak olan bir şalter bulacaksınız. İlk girişin ardından, zamanlamanızı iyi yapmanız gerekiyor. Ateşleri yalnızca kısa bir süre için sönen bir dizi yanan platformdan sıçrayarak son platforma ulaşmanız gerekiyor ki , bu platforma yalnızca tutunup kendinizi yukarı çekerek ulaşabilirsiniz. Burada ilk taşı bulacaksınız.

İkinci kapının arkasında ikinci taş ve iki gizli bölüm yer alıyor. Büyük havuzun üzeriden atlamadan önce güvenli bir bölgede maymun ve yarasaları öldürün. İki timsahtan da kurtulduktan sonra küçük kanala dalın.



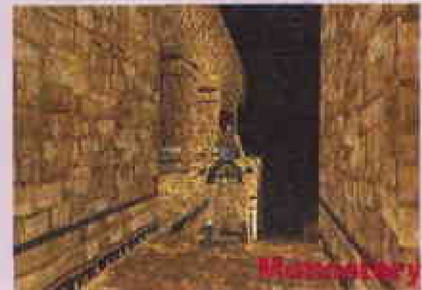
1. Secret: Sudan çıkabileceğiniz tek noktadan tırmanın ve eğri yüzeyleri çifte sıçrayışla aşın. Sola koşup Magnum mermilerini ve küçük bir Medi-Pack'i alın.



2. Secret: Dik uçurumun kenarına gelin. Dikkatlice atladığınızda Shotgun mermileri, Uzi ve küçük bir Medi-Pack sizin olacak.

Sütunların arasından yola devam edin. İki maymun sizi bekliyor. Karşı taraftaki kayaların üzerine atlayın ve soldaki çıkıntıya asılın. Tapınağın tepesine kadar çıkın ve ikinci taşı alın. Üçüncü kapının ardında yine sıçrama yeteneğinizi konuşturmak zorundasınız.

Tavsiyemiz üçüncü taşın olduğu odaya sıçrarken geri sıçrayışla son sütuna dönmeniz ve buradan maymun-




Monastery


Monastery

ları güvenli bir şekilde öldürmeniz. Şimdi bahçeye dönebilirsiniz.


Monastery


Monastery

Çatının üzerinden yıkık heykele doğru tırmanın ve yerdeki dev el parçasının önünde durup üç taş parçasını altına dönüştürün.


Monastery

3. Secret: Parmaklıkların sağında çalılıkların arasında, sizi bazı ekstralara ulaştıracak olan bir şalter yer alıyor. Dikkat! (Neden olduğunu göreceksiniz!)


Monastery 3. Secret

IV. Cistern


Cistern


Cistern

Şalterlere erişene kadar taş bloğu itin. Fareleri öldürüp aydınlık kapılardan geçip büyük Medi-Pack'i alın. Geri dönüp tabandaki delikten büyük salona inin. Girişin sağında ulaşamayacağınız yüksek bir platform yeralıyor. Buraya ulaşmak için bir yol arayın ve paslı bir anahtar bulun. Geri dönüp sütundan sarnıç odasına dönün. Burada bir maceraperest daha olacak. Vurulmamak için sürekli hareket halinde olun. Buradaki şalterleri çok sonra kullanacaksınız.


Cistern 1. Secret

1. Secret: Sarnıç odasının tavanında üç Shotgun mermisi bulacağınız bir odaya ulaşmanızı sağlayacak bir giriş bulunuyor.

Tekrar tırmanıp geri dönün ve zemindeki boşluktan suya atlayın. Tünelden geçerek bir sonraki odaya dalın. Burada suda yüzen bazı fareler olacak, onları platformda durup halledin. Burada ikinci paslı anahtarı bulacaksınız. Ana salona dönün ve sarnıcın girişinin karşısındaki kapıları açmayı deneyin. Sol kapının ardında bazı maymun ve maceracılar tarafından rahatsız edilebilirsiniz. Platformların üzerinden en üste kadar sıçrayın ve sağa sallanın. Timsahları yukarıdan haklayıp birkaç sıçrayış daha yaptıktan sonra sizi bir şaltere ulaştıracak olan kaya çıkıntısına ulaşacaksınız.


Cistern


Cistern

Mızrakların üzerinden çapraz şekilde sıçrayıp fareleri vurun ve yeşil yeşil parlayan odada merdivenlerden yukarı çıkın. . Platformlardan sıçrayıp size gümüş anahtar yolunu açacak olan şaltere ulaşın. Tekrar ana salona dönün ve sarnıç odasındaki şalteri indirin. Suyun altında küçük bir giriş bulacaksınız, girişin sonunda da bir şalter. Ekstraları toplayın ve ikinci gümüş anahtarın peşine düşün. İkinci paslı kapıyı açın, ancak dalışta tabandaki sivriliklere dikkat edin. Medi-Pack'i ve altın anahtarı alıp biraz nefeslenin.


Cistern 2. Secret

2. Secret: Suyun altında Magnum mermileri bulmanızı sağlayacak küçük bir giriş daha var .

3. Secret: Biricik kapalı kapıya doğru tırmanın. Bunun solunda arkaya doğru itebileceğiniz bir kaya bloğu yeralıyor. İyi sıçrayışlardan sonra bir Me-



di-Pack ve iki Magnum mermisini elde edebilirsiniz.

Anahtarı yerine yerleştirin ve "Save" edin.





Bir goril, iki aslan ve ardından gelen kırık taşlarla dolu oda sizi epeyce uğraştıracağa benzer. Açıktan dolaşın ve şaltere dokunmayın. Taş bloğu iki kez dışarı çekip dört kez ittirin ve yukarıdaki platforma çıkın. Buradaki ekstraları topladıktan sonra aşağı sıçrayıp şalterin sağından devam ederek bölümü bitirin.

V. Tomb of Tihocan

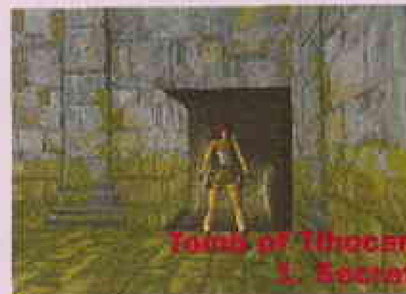


Öncelikle suyun akmasını sağlamak için şalteri indirin. Sonra sudan çıkıp diğer bir şalteri indirin, köşedeki timsaha dikkat! Ortasında bir sütun bulunan odada da dikkatli olmayı sürdürün, çünkü sütunun üzerine çıktığınız anda oklar üzerinize yağacak. Köşede durun ve vurulmamaya çalışın. Sol



üst köşede odanın suyla dolmasını sağlayacak üçüncü bir şalter yer alıyor. Beyaz taşın üzerinden dördüncü şaltere ve onun açtığı odaya ulaşın. Duvardan bloğu çekin ve bu platformların üstünden en yukarıya kadar tırmanın. Karanlık bölgeden biraz daha yukarıya çıkın. Karşı tarafta üzerinde kocaman bir bıçak bulunan bir platform göreceksiniz. "Save" etmeden karşıya sıçramayın, çünkü bay bıçak hemen sallanmaya başlıyor. Maceracı dostunuz Pierre ile karşılaşacaksınız. Onu etkili vuruşlarla uzaklaştırdıktan sonra sıçrayıp duvardaki tuzağı aşın ve buradan timsahı haklayın.





1. Secret: Üç köşede taban levhaları grimsi görünüyor. Üçünün üzerinden koştuğunuzda Shotgun mermileri ve büyük bir Medi-Pack bulmanızı sağlayacak gizli bir kapı açılacaktır.

Tekrar koca bıçağa geri dönün ve platforma sıçrayın. Bıçak ve platfor-

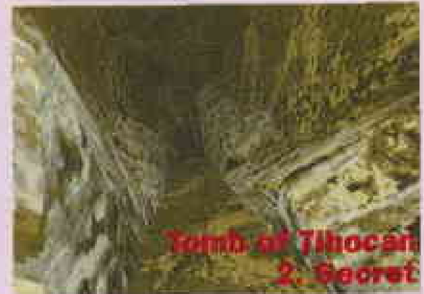


mun devamında iyi bir sıçrayışla ulaşılabilecek bir giriş bulunuyor.





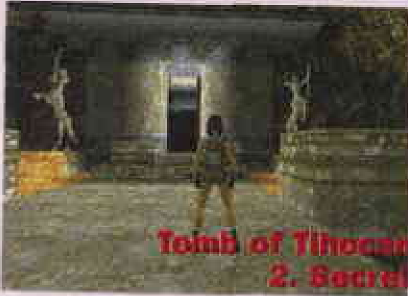
Sağdaki şaltere kadar sallanın ve suya sıçrayın, mızrakların bulunduğu odaya dalın. Tekrar bir şalter bulacaksınız. Bıçağın olduğu bölümden yukarı çıkın ve maymunlarla ilgilenin. Yakında bir yerlerde altın bir anahtar olacak . Sudan dışarı çıkmış sütunlardan sıçraya sıçraya ilerleyin. Ulaştığınız odadaki kaya bloğunu dört belli nokta üzerine iterek kapıları açabilirsiniz. Paslı anahtarı bulduğunuz anda büyük kayış için hazırsınız demektir.





2. Secret: Dümdüz aşağı kaymak yerine biraz sağa sıçrayın ve aralıksız sıçramaya devam edin. Gizli bir odaya geleceksiniz. Kenarda durun ve kırık platformların üzerinden sağ, ileri, sağ, sağ, geri, sağ sırasıyla sıçrayın. Magnum ve Uzi mermileri artık sizin.

Aşağıya doğru kayıp tapınağa kadar yüzün. Kapalı kapıları açmak için yapının altındaki pek farkedilmeyen tünelden şalterin bulunduğu odaya yüzün. Tapınağın önünde heykellerden biri zorlu bir rakibe dönüşecek.

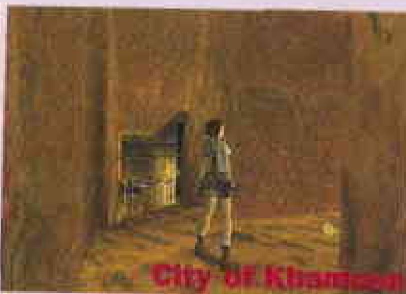




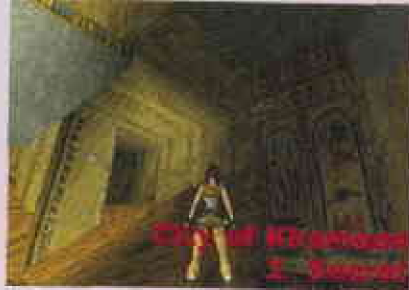
Bu yetmiyormuş gibi bir de Pierre tapınakta tekrar sizi bekliyor olacak. Pierre ile ilgilendikten sonra , Magnum mermilerini ve Scion'un ikinci parçasını alın. Bu bölüm de buraya kadar.

EGYPT
I. City of Khamoon



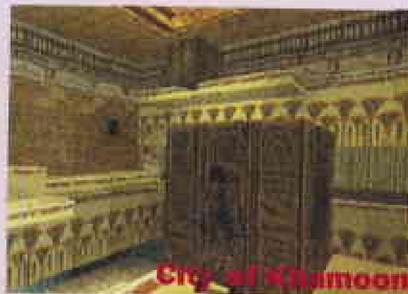


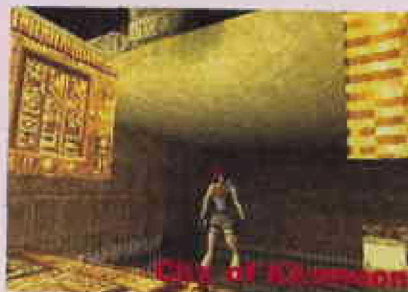
Büyük deliğe girmesi kolay olsa da çıkış için aynı şeyi söylemek pek mümkün değil. Aşağıdaki kaya bloğunu iki kez hareket ettirip yüksek sütunun yanına yerleştirin. Mumya ve panteri uygun yükseklikten etkisiz hale getirdikten sonra "Sfenks"e gidin ve yavaşça kafasının etrafında dönün Bunun ardında Shotgun mermileri ve bir anahtar olacak. Tekrar ileriye koşun ve anahtarı kullanın. Panteri yukarıdan vurun ve sütunların üzerinden arka duvardaki girişe kadar sıçrayın ve ikinci pantere karşı hazırlıklı olun. Sembolü kullanın ve timsahı haklayın. Kartal sembollü kapıdan geçin, kocaman bir kaya üzerinize yuvarlanacak (Bu sahne bir yerden tanıdık geliyor ama...).



1. Secret: Kenara atlayıp topu takip edin. Sağda köşedeki karanlık odada Magnum mermileri ve büyük bir Medi-Pack bulacaksınız.

Suya atlayın ve şalteri indirin. Kapılar açılacaktır. Çabucak nemli bölgeden yukarı tırmanın ve timsahı öldürün. Taş bloğa tırmanıp iki kez itin. Bunun üzerinden bir şaltere ulaşacaksınız. Taş bloğa geri dönün ve yukarıya bakın. Üzerinde ikinci bir taş bloğun bulunduğu uzun bir platform göreceksiniz. Alttaki taşın yerini ayarlayıp yukarıya sıçrayın ve üsttekine atlayın.





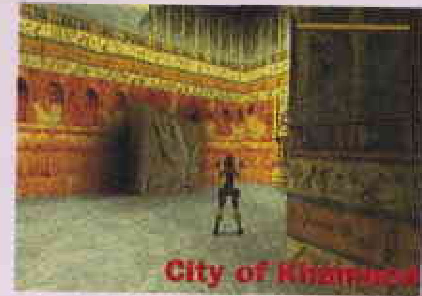
Girişin arkasında bekleyen masal yaratığına dikkat edin. Bunu da atlattıktan sonra şalteri açın. Taş bloğun üzerinden tırmanıp altın platforma atlayın. Bir sıçrayış daha yapıp bunun üzerindeki bölüme ulaşıp şalteri indirin.

Sol taraftaki gümüş gongun yanına sıçrayın ve ikinci bir sıçrayışla kayalığın üzerinden geçin. Burada yeşilimsi çatılı bir bölge göreceksiniz.



2. Secret: Buranın üzerinden atlayın ve sol arka köşeye kadar gidin. Uzi mermilerini bulacaksınız.

Yukarıdan iki timsahı etkisiz hale getirip kedi heykelinin yanından aşağı atlayın. Aşağıda ışığı yakın ve iki panter ile ilgilenin.



Aşağıya her atladığınızda iki koca kedi ile karşılaşacaksınız. Sütunun üzerinden asma köprüye tırmanın ve ortaya kadar koşun.

3. Secret: Sol arka köşede Shotgun mermileri saklı. Sıkı bir zıplayışla sorun çıkarmadan atlayabilirsiniz.

İkinci aydınlık geçitten ilerleyin ve mumyayla biraz vakit geçirin. Duvardaki biraz yüksekte bulunan açıklıktan atlayıp sütuna tırmanın ve oradaki anahtarı alın.



Tepenin yukarısına doğru koşun ve platformların üzerinden son şaltere doğru gidin. Tepeden yukarı dönün, sağdaki yokuştan aşağı kayın ve anahtarı yerine yerleştirin.

Sürecek...

Gökhan Habiboğlu & Batu Hergünsel

CLANDESTINY

Hem puzzle'larla dolu bir şatonun sırlarını keşfetmek, hem de İskoçya ve tarihi hakkında bilgilenmek istiyorsanız, Clandestiny sizin de hoşunuza gidecek.

Mekânımız, tasarımcılar tarafından yaratılmış ve İskoçya'da olduğunu bildiğimiz dehlizler, gizli kapılar, sevimli hayaletler ve İskoçya tarihine ait gerçek tablolarla dolu Macphile şatosu. Amacımız, İskoç atalarının sevimli hayaletlerinden geçmişi öğrenmek ve şatonun üzerindeki gizli gücü ortaya çıkartıp yok etmek. İlk başta her şey çok klasikmiş gibi gözükse de oyunun gizemli havası giderek saldırmanıza neden olacak.

Kahramanımız Andrew J. Macphile, ailesinin son üyesi. Kendi halinde, biraz ürkek, güvensiz ve aynı zamanda da meraklı olan Andrew, geleceğini paylaşacağı korkusuz ve atılgan Paula ile yaşarken tüm hayatını değiştirecek garip bir telgraf alır. Daha önce hiç görmediği, varlıklarından bile haberdar olmadığı ailesinin, hiç gitmediği anavatanını ziyareti ilginç de bulsa Andrew, bu durumdan rahatsızdır, ancak merakı heyecanını körüklemektedir. Telgraf, avukat Angus Magnab'tan gelmektedir. Kaderinin onu çağırdığını, tüm ailenin başına bela olan laneti çözüp hakkı olan mirası almak için İskoçya'ya gelmesi gerek-





tiğini, cesur yüreğin onun daima arkasında olduğunu ve bu sözlere kulak asmazsa lanetin sonsuza dek süreceğini söylemektedir.

Kurulum

Disk 1'i sürücümüze yerleştirdiğimizde Install, Play, Uninstall ve Quit seçenekleri otomatik olarak ekrandaki yerlerini alıyorlar.

Her zamanki gibi Install seçeneğinden oyunu Install ediyoruz. 8 Mb kadar bir hard-disk boşluğu, P-60 bir mikroişlemci, Windows 95, en az 2 hızlı Cd-Rom sürücü, %100 uyumlu SoundBlaster, Mouse ve Win 95 oyunları için yavaş yavaş kaçınılmaz olan DirectDraw 2.0 ya da üstü oyunu ekranda görmek ve rahatça oynamak için yeterli. Net bağlantısı için hızlı bir modem tercih sebebi ve tabii ki kurulum bittikten sonra karşımıza gelen Welcome ekranı NOW PLAYING, CHANGE SETUP, READ ME ve EXIT THIS REALITY'den oluşuyor. İlki ile oyuna hemen başlıyorsunuz. "Change Setup" ekran çözünürlüğünüzü ayarlamanızı, "Read me" genel bilgilere ulaşmanızı, sonuncusu ise oyuna başlamadan terk etmenizi sağlıyor.

"Now Playing"i seçtiğinizde SETTING THE BRIGHTNESS LEVEL seçeneği ile karşılaşıyorsunuz. Macphile şatosu gizlerle dolu olduğundan, aydınlığı iyi ayarlamak lehinize oluyor. Dört tane maskenin ağzında bulunan harflerin hepsini görmeden oyuna başlamamak da öyle.

Oyunun zorluk derecelerine gelince: BRAVE: Tüm Puzzle'ları kendiniz çözmek zorundasınız. İyi şanslar!.. NERVOUS: Puzzle'lar Brave'dekinin aynısı, ancak bazen ya tamamı çözülmüş





etmenize de yarıyor. Sağ tarafta ise GUIDE BOOK'unuz var. Bu da yedi ayrı bölüme ayrılmış. Ayrıntıları ise şöyle:
GLOSSARY: Harf dizinine göre hazırlanmış İskoç dili ve bilimlerine dair sözlük.



ya da çözüme birkaç hamle kalmış olarak sizi bekliyor.
COWARDLY: Puzzle'ların hepsi çözülmüş, son hamleleri için bizi bekliyorlar.

Oyun Ekranı

Tüm bunları yaptıktan sonra iki kahramanı arabalarında gelen telgrafı okurken buluruz. Paula heyecanla telgrafı tekrar okurken, Andrew halinden hiç de memnun değildir, ve yolda karşılarına çıkan çobanı bile saldırgan otostopçulardan biri sanır. Paula ise tüm kibarlığıyla çobana şatonun yerini sorar. Çoban oyunun tümünde hakim olan şiirsel bir dille şatonun yerini tarif eder ve aniden ortadan kaybolur. Kahramanlarımız NOWHERE yazısını geçtiklerinde, baştan beri onları takip eden kara karga ön cama çarpar ve ani bir spinle kendilerini MACPHILE şatosunun önünde bulurlar. Eğer bu intro'yu geçmek isterseniz, farenizin sağ tuşu imdadınıza yetişecektir.



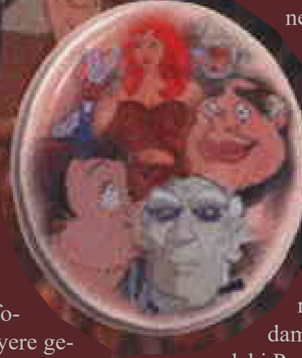
Şatonun girişinde Paula'nın çektiği fotoğrafta sadece bizim ve Andrew'un gördüğü hayaletler aniden canlanarak kahramanlarımıza merhaba derler. Bunların arasında, biz fanilere her konuda yardımcı olan FERGUS en iyi yardımcı oyuncu Oscar'ını hak etmektedir. Oyunun tüm dili (kahramanlarımız hariç) yöreye uygun. Yani İskoçça. Gelelim ayrıntılara.

Ekran üç ana bölümden oluşuyor. Sinemaskop filmlerde gördüğümüz alt ve üst siyahlıklar aslında iki ayrı ekran. Mouse'unuzu üste götürdüğünüzde sol tarafta bir fotoğraf makinesi ikonuyla karşılaşıyorsunuz. İstediğiniz yerin fotoğrafını çekebilirsiniz. Bu ikon aynı zamanda oyunu Save

MAPS: Neredeyim ben diye soramayacağınız ama nerelere gidebilirim diyebileceğiniz, şatonun siz gittikçe açılan ayrıntılı haritası.
PHOTOS: Çektiğiniz fotoğrafların olduğu yere geri dönmenizi sağlayacak fotoğraf albümü. Bir nevi Load Game.
STORY PAGES: Geçtiğiniz her kapıda karşınıza çıkacak eski aile fertleri ya da diğer şahısların söylediklerini ve intro'ları tekrar görebilirsiniz.
TIPS: En önemli bölümlerden. Her türden ipucu. Bir Puzzle'a denk geldiğinizde ve başınız dertte ise GUIDE BOOK'a tıkladığınızda otomatik olarak buraya geliyorsunuz ve her Puzzle için dört ipucu veriliyor. Eğer sonunda pes ederseniz sizin için çözülüyor ama siz çözümü bilmiyorsunuz, sadece kapıyı açabiliyorsunuz.
LORE: İskoç dilindeki kafiyeleri ve bilmecelerin hikayelerini bulabilirsiniz.
SIGHTS: İskoçya'ya gelen birçok ziyaretçinin bilmek istediği efsaneler, coğrafik bilgiler vs. Hepsi burada.

Alt taraftaki siyahlığa geldiğinizde üç tane iskelet eliyle karşılaşıyorsunuz. Köşedekiler en yakın çıkış kapısına gitmenizi, ortadaki ise eğer o sırada mümkünse 180 derece dönmenizi sağlıyor.

Bu iki siyah bantın ortasında ise herkesin tahmin ettiği olayların cereyan ettiği asıl ekran var. Kontrollere gelince: Oyun boyunca ekranda gözüken iskelet el sizi yönlendiriyor. Eli ekranda gezdirdikçe göze dönüşebiliyor, bu da bakmanız gereken bir şey olduğunu hatırlatıyor size. Ama dediğim gibi, oyunun içinde öğrenmekte olduğundan bu bakışlar genelde MACPHILES ailesinin geçmişine ya da İskoçlar'ın atalarının gerçek resimlerine ulaştırıyor sizleri. Tabii, hepsine bakmak size Puzzle'ları çözmede ipuçları sunuyor. Peki bu Puzzle'lara nasıl ulaşacağım diyorsanız şöyle anlatayım. Eğer bir kapıya geldiğinizde yardımcınız Fergus size o kapı için bir bilmecenin olduğunu söylemezse bilin ki etrafta bir Puzzle var, hemen gidip onu bulun. Nasıl bulacağınızı da söyleyeyim, çok kolay, ne zaman eliniz kafasında beyni fırlayacakmış gibi atan bir kafatasına dönüşürse, orada bir Puzzle var demektir, gidin ve çözün. Tabakları masaya doğru yerleştirmek, şekerleri doğru sıraya koyup kahvenize doğru şekeri atmak. İskoç daması oynamak da oyundaki Puzzle örneklerinden. Bilmeceler ise genelde alfabeden harfleri seçmekle ilgili. Eğer birinci sonuncuysa, ilk harf şu ikinci birincinin üç sonunda gibi, ya da çok iyi bildiğimiz küçücük fıçıcık içi dolu turşucuk gibi tekerlemelerden oluşuyor. Böyle dedim diye İngilizce problemi olanlar karamsarlıkla ar-







kadaşlık etmesinler, çünkü şükürler olsun ki FERGUS var.

Hikaye

Peki bu bilmeceler ve çözmeceler nerelerde nasıl karşımıza çıkıyor da oyunda neler olup bitiyor?

FERGUS'la beraber oyunun kötü adamı başuşak MURTHLY ve onun sadık yardımcısı MRS. DIMWITTY size şatoyu gezdirmekten memnunluk duyacaklarını söylerler ve herkes içeri girdiğinde Murthly'nin sadece kafası dışarı çıkarak, "Are you staying or coming to play?" sorusunu sorarak sizi oyuna davet eder. Kahramanlarımıza aslanım Fergus eşlik etmektedir. Onları şatoda gezdirirken ana salonda sadece yine ANDREW ve sizin gördüğünüz ruhlardan biri ile karşılaşırsınız. Bu büyük büyük büyük babanın ruhudur. İlk önce korkan Andrew, daha sonra onun söylediklerine kulak verir. Büyük büyük büyük baba her şeyin onun elinde olduğunu ve MURTHLY'ye dikkat etmesini söyler. Bir tekerleme ile de sözünü bitirir. Tabii bizim gelin adayı bundan hiç haberdar olmadığı gibi, Andrew'un da saçmaladığını düşünmektedir. Burada yine sadık Fergus'un hareketleri ve söyledikleri bizleri rahatlatır. Koridorun sonundaki odada yemek yiyen THE VICAR (İngiltere'de bir köye ya da mahalleye ömür boyu tayin edilen rahip) ile karşılaştıklarında, rahip onlara hazineden bahseder ve bizim gelin, "Nasıl yani, altın gibi mi?" diye sorar. "Her hazine altın değildir", diye cevap veren peder, bizim kötü uşağın kafasının da bulunduğu çorbadan içmektedir. Oyun ilerledikçe diğer aile fertlerinin ruhları da karşımıza çıkmaya başlar. Her biri ilerideki Puzzle ya da bilmecelerin çözümleri veyahut İskoç tarihi hakkında konuşmalar yapar. Bir ara Paula'yı kaybeden Andrew için hayat çekilmez olur.Mutfağa girdiğinde bulduğu kitapta yine İskoç yemeklerine ait gerçek tariflerle karşılaşırız. Daha sonra bulacağı iki kitap, Şato ve İskoç efsaneleri üzerinedir. Bundan sonra Andrew hep aile fertleriyle karşılaşır. (Tabii ki sizin bulacağınız yollarla.)

Dedelerinin de hemen hepsi bizim MACFILES gibi ürkek ama sevecen insanlardır. Kimi golf hastasıdır, kimi avcıdır, kimi yemek yapar, kimi çok küçük yaşta ölmüştür, kimi hokkabazlık hastasıdır filan... Bunlarla tanışarak ilerleyen ve Paula'yı bulmaya çalışan Andrew, bodrumda bir canavara rastlar. İğrenç suratlı cüce kadın onu yanına çağırmaktadır. Andrew korka korka yanına gittiği kadından duyduğu hikaye ile ağlamaya başlar. İşin aslı, bu kadın da atalarından biridir ve kötü uşak Murthly tarafından canavar ilan edilip mahzene kapatılmıştır. Buradan da ayrılan kahramanımız bahçeye ve oradan gizli bir bölmeye geçer. Kafasından asılmış halen canlı bu dede sona yaklaşıldığının habercisidir sanki. Paula'yı biraz önce Avcı dedenin yanında bulan Andrew, burada onu tekrar kaybeder ve bulur. Açılan kapılar, çözülen Puzzle'lar ardından Andrew'un tüm ataları, kadınlı erkekli hepsi, kendinden bir şey vererek (avcı şapkası, İskoç eteği, golf sopası, çiçek, korsan gözlüğü, içki şişesi, büyü şişesi, soytarı ayakkabası vs.) en baştaki büyük büyük büyük dedenin dediği gibi altı altı altı eder on üçü gerçekleştirirler. Mutlu sona ulaşmak çocuk oyuncağıdır artık.

Bu kadar eğlenceli ve çabuk biten bir oyunla karşılaşmamıştım desem yalan olmaz. İki CD olmasına karşın (en kolayı seçtiğimden olsa gerek) günlerimi harcamadan, kafamı duvarlara vurmadan güle oynaya bitirdiğim bu oyun Puzzleseverlere tavsiyemdir.

Çiroz [L]



Daha geniş bilgi için: Raks New Media tel: (212) 288 69 68 Faks: (212) 274 50 92
Genel Dağıtıcılar: Raksotek Tel: (212) 886 68 20 Faks: (212) 886 63 80, İstanbul Bölgesi: 3P Tel: (212) 212 36 57 Faks: (212) 212 36 63, Ankara Bölgesi: PC Shop Tel: (312) 468 92 85 Faks: (312) 468 92 86, İzmir Bölgesi: Bilgisan Tel & Faks: (232) 422 30 92

Oyun Hileleri

Agile Warrior F-IIIX

Oyun sırasında [Esc]'ye basıp oyunu dondurun. Şifre satırında, [G]'ye bastıktan sonra aşağıdaki kodlardan birini yazın. Eğer doğru yaptıysanız, "Outstanding."'i duyacaksınız

Kodlar:

13593 Maksimum yakıt ve zırh
14214 Ölümsüzlük
17357 Bütün görevler oynanabilir.
25245 Maksimum silahlar
33124 Bütün görevler bitirildi.

Archimedean Dynasty

Burada biraz Editing yapmamız gerekiyor, ama bu sefer Hex Editing olmayacak. Bütün ihtiyacınız olan Notepad ve bir de Bluebyte\AD\Dat\Save dizininde bulabileceğiniz Save edilmiş bir oyun. Daha sonra istediğinizi bulana kadar Save ettiğiniz oyunların dosyalarını Notepad'de açmaya başlayın.

Örneğin: "Floodgate" ismi ile kaydedilmiş oyunu açıp düzenlemek isteyelim. İlk 3 satırı şöyle olacaktır:

_ [Global]
_ Name = Floodgate
_ Credit = 13237 <Bu satır ne kadar krediniz kaldığını gösterir.

Bu satırı şu şekilde değiştirin.

Credit = 99999 <- artık oyunu yüklediğiniz zaman $99.999 krediniz olacak. Bu para her şeyi almaya yetecektir.

Dikkat: Paradan başka herhangi bir şeyi değiştirmeyin. Bu kredi kadar kolay olmayabilir ve oyununuz çökebilir.

Blood Shareware

Bu kodları kullanabilmek için oyun sırasında önce t'ye basın sonra kodları girin:

MPKFA: Ölümsüzlük
NOCAPINMYASS: Eğer CAPINMYASS yazılarak açıldı ise ölümsüzlüğü kapatır.
VOORHEES: Kısa ölümsüzlük
SPORK: 200 sağlık
COUSTEAU: 200 sağlık
LARA CROFT: Tüm silahlar ve sonsuz cephane
IDAHO: Tüm silahlar ve sonsuz cephane
BUNZ: Tüm silahlar, sonsuz cephane ve çiftli silahlar.
TEQUILA: Çiftli silahlar.
ONERING: Ölümsüzlük
SATCHEL: Bütün objeler.
GRISWOLD: Tam zırh
KEYMASTER: Bütün anahtarlar
GOONIES: O anki haritayı gösterir.
SPIELBERG: Bülüm atlar.
MARIO: Bölüm atlar.
EVA GALLI: Clipping'i kapatır.
FUNKY SHOES: Super zıplama.
JOJO: Surreal mod.
STERNO: Siyah bir ekrandan Fade in yapar.
RATE: Framerate'i gösterir.

Death Drome

İşte bölüm atlama kodları:

2REVOLT: The Abyss
3ACCUSED: The Outpost
SHORT4TIME: Citadel
5GETAWAYS: The Inferno
BOLT6DOWN: The Wall
ARREST7: The Spike
LASTMEAL8: Purgatory

Die Hard Trilogy

Dondurmak için esc tuşuna basın.

R: sağ ok
L: sol ok
D: aşağı ok
U: yukarı ok
X: x tuşu
O: o tuşu
E: e tuşu
A: a tuşu

Die Hard 1:

R, E, A, R: Silahlı düşmanlar bacaklarının arasından vurulur.
R, U, D, E: God mod
R, E, D, O: 50 el bombası
R, E, E, D: Fat Mod
R ,U, D, D, E,R: Her şeyden sonsuz(İlk yazışta SHOTGUN, ikincide P5, vs...

Die Hard 2:

D, A, R, E: God mod
L, A, R, D: Hedef, sadece siz istediğiniz zaman hareket eder.
R, U, D, E: İlk yazışta herhangi bir silah ikincide God mod!
R ,E ,L, O,A, D: Bir sürü el bombası ve füze!

Gex

Cemetery:
SVZFKHGP, BXRFYHGP, ZVTCYHGP
Jungle:
KXVKRHKP, CVHCSHKP, SVKLPHKP, CVBLPHKP
Toonville:
RVTCSHGP, XVVBRHKP
Kung Fu Land:
YTCHPHKP, ZTDHPHKP, DXVGRHKP
Rezopolis:
GYVYRHKP

NBA Full Court Press

Oyun sırasında bu kodları yazın:

TOPSPEED: maksimum hız
LINEDANCE: çizgi dansı
MOVEDANCE: hareketli çizgi dansı

Redneck Rampage

Demo sürümünde:

RDELVIS: Ölümsüzlük
RDALL : Sağlık, objeler, cephane ve silahların tümü.
SHOWMAP: Tüm harita
RDCLIP: Clipping'i kapatır

SlamScape

SHAZAM: Ölümsüzlük
KABLASTROPHE: Full Powerup
CREDITS: Yapımcıları gösterir

Surface Tension

Cheat'leri açabilmek için bütün tuşlara aynı anda basıp bırakmak gerekiyor.

[V][T][S]: Cheat kodlarını açar (Aşağıdaki kombinasyonların çalışması için gereklidir.)
[A][R][K]: Silahlar
[E][L][K]: Ölümsüzlük modu
[B][Y][Z]: Sernest harita hareketi
[O][M][R]: [F3] ile diğer dünyaya geçiş seçeneği açılır.
[Z][O][R]: Geliştirilmiş manevra kabiliyeti verir.
[R][Y][1]: Tüm Surface Tension veritabanını açar.

XS

Eğer isminizi PENSION veya MEDICAL diye girerseniz oyun içindeki diğer iki gizli bölüme de ulaşabilirsiniz.

ZPC

- [Ctrl] veya [Alt] tuşun basıp daha sonra TETSUO yazıp God modunu aktive edin.
- [Ctrl] TETSUO aynı zamanda Mac sürümünde de çalışıyor !
- [Ctrl] tuşuna basıp daha sonra da ACK yazıp daha fazla oksijen alabilirsiniz.

Mahmut Karslıoğlu

THE NEED FOR SPEED

Büyük Çocuklara Pahalı Oyuncaklar

Need For Speed, PC için piyasaya sürüldüğünde bir hayli beğeni toplamış bir oyun. Neden sonra, Sega için de uyarlaması yapılan oyunun ana konusu, pahalı ve egzotik spor arabalarla değişik yarış pistlerinde ve halka açık yollarda sürat yapmak. Nedendir bilinmez insanların çok yüksek süratlere çıkabilen dört tekerlekli konserve kutularına olan tutkusu ezelden beri artan bir biçimde süregelmektedir. Ancak yüksek performanslı arabaların üretilmesi her zaman için sıradan aile arabalarından daha pahalıya malolduğundan, Tanrı'ya şükürler olsun ki bu yol canavarlarını pek az kişi satın alabilmektedir. Türkiye'de herkesin altında Ferrari ya da Lamborghini olduğunu hayal edin, herhalde günlük kaza bilançosu binlerle ifade edilirdi! Ancak yine de eğer pahalı kelimesinin bile tanımlamakta kifayetsiz kaldığı bu araçlarla sürat yapmak arzusu içinizi kemiriyorsa, bu oyun sayesinde bu arzunuzu gayet masumane bir biçimde ve kimseye zarar vermeden tatmin edebilirsiniz. Oyunda, en pahalı ve az bulunan spor arabalardan tam sekiz tanesi kullanımınıza sunuluyor. Japon, Amerikan ve Avrupa firmalarının en seçme ve gözde modelleri oyuna dahil edilmiş. Araçlar üzerinde vites türünün seçimi dışında bir modifikasyon yapma durumunuz yok, ancak zaten buna pek ihtiyaç olduğu söylenemez. Oyun oldukça ilginç bir video demo ile başlıyor ve eğer isterseniz araçlar hakkında temel bilgileri ve birer videolarını görme imkanınız var. Yarışabileceğiniz çok miktarda pist mevcut, bunlardan bazıları trafiğe kapalı yarış pistleri ve burada istediğiniz gibi yarışabilirsiniz. Bazı pistler ise halka açık yollardan oluşuyor ve oldukça yoğun bir trafikle karşılaşıyorsunuz, tabii ki polis arabaları da bu trafiğin bir parçası ve hemen peşinize takılıyorlar. Gelelim oyundaki rakip sürücülerin zeka seviyesine, eğer iki Game Pad varsa, ekranı enlemesine bölmek suretiyle iki kişi oynayabilirsiniz, bunun haricinde bilgisayar tarafından yönlendirilen diğer sürücüler oldukça saldırgan bir tarz ortaya koyuyorlar ve özellikle halka açık yollarda sizi sıkıştırmak için ellerinden geleni yapıyorlar. Bir anlık bir dikkatsizlik oldukça büyük bir kazaya sebebiyet verebiliyor.



Grafikler Sega'dan beklenebileceği gibi oldukça detaylı ve akıcı, sürat duygusunu tatmamak elde değil. Her aracın orijinal iç tasarımı aynen kullanılmış, bunun haricinde motor sesinden tutun da sürüş karakteristiklerine kadar gerçeğe uygun olmasına çok özen gösterilmiş. Dodge Viper'ın V-10 motor sesini Surround duyabilir, tıpkı gerçekte olduğu gibi Porsche 911'in sert virajlarda arkasını savurmasına şahit olabilirsiniz. Kısaca özetlemek gerekirse, sürat ihtiyacınızı nispeten ucuz ve tehlikesiz yoldan karşılayabileceğiniz bir oyun arıyorsanız, Sega size bu imkanı sunuyor.

M. Berker Güngör

LEVEL KARNESİ

ARAL İTHALAT LTD.
Tel: (212) 659 26 73
Fiyatı : 65$ (KDV Dahil)





Asfaltı Tutuşturun!

Vay canına, Road Rash oynadığımdan beri artık eskisi gibi değilim, ağzım kulaklarıma dek gerildi, ne zaman motora atlayıp yola çıksam bu sırıtış trafik polislerinin dikkatini çekiyor, hem de kaskımın koyu renk vizörünün altından... Trafiği tıkamaktan başka bir işe yaramayan dört tekerlekli sardalya konservelerine ve onların ümitsiz vaka 'şöferlerine' bakış açım daha da değişti, sertleşti. Bu gereksiz metal israfı ölüm tuzaklarının tamamen yasaklanması gerektiğine olan inancım iyice pekişti. Belki bunda, benim eskiden beri süregelen alışkanlıklarımın etkisi büyüktür ama birazcık bile motorsiklete eğilimi olan biri, bu oyundan bir hayli etkilenecek ve zevk alacaktır, buna hiç şüphe yok. Bu oyun pek çok oyunda bulunmayan bir sürükleyiciliğe ve espri anlayışına sahip. Konu çok basit, siz paraya ve heyecana ihtiyacı olan bir motor binicisi olarak, bölgede düzenlenen illegal motor yarışlarına katılıyorsunuz. Oyunun başında pek çok değişik karakterden birini seçmeniz gerekiyor. Kimi karakterin kas gücü fazla, kimisinin cüzdanı kabarık, kimisi de hafif siklet ... Kas gücü fazla olanlar rakiplerini yumrukları ile daha kolay safdışı bırakabiliyorken, hafif siklet olanların hızı ve manevra kabiliyeti daha yüksek oluyor.



Şimdi kas gücü ile motor yarıştırmak arasındaki ilişkiyi anlayamayanlar için açıklayayım, bu yarışlarda rakiplerinize her türlü müdahalede bulunabilirsiniz, tekme, yumruk, zincir, sopa kullanmak, yolun dışına ya da arabaların altına itmek, elindeki silahı kapıp kafasında kırmak serbest, zaten rakipleriniz de size ve birbirlerine karşı bu taktikleri uygulamaktan kaçınmıyorlar.

Oyuna Der Panzer Klub isimli barda başlıyorsunuz, burada diğer tiplerle konuşabiliyor ya da tuvalete uğrayabiliyorsunuz. Tuvalet oyunla ilgili ayarların yapıldığı yer ve buradan oyun kaydetmek gibi işleri de halledebiliyorsunuz. Bunun dışında bardaki ilan tahtasından yaptığınız seçimle bölgede yapılan yarışlardan birine katılarak oyuna başlayabilirsiniz. Yarışlar beş adet temel parkur üzerinde düzenleniyor ve bitiş noktasına ilk üç içerisinde varmanız başarılı olmanız için yeterli. Aynı parkuru daha önce bitirmiş bile olsanız, tekrar yarışarak daha çok para biriktirebilmeniz mümkün. Beş parkuru da bitirince, seviye atlıyorsunuz ve baştan başlıyorsunuz. Ancak her seviye artışı ile birlikte parkurlar daha da uzuyor, yoldaki trafik artıyor, rakipleriniz güçleniyor.



Yollar bol virajlı ve manzaralı, ancak manzara seyretmeye dalarsanız, manzaranın bir parçası olmanız kaçınılmaz oluyor. Oyuna başlarken altınızda hurda ve fakat yeterli sayılabilecek bir motor oluyor, eğer bol para kazanabilirseniz, barın hemen yanındaki motor mağazasına uğrayarak çok daha hızlı ve çevik bir makine satın alabilirsiniz, üç ayrı klasmanda yirmi civarında motordan paranızın yettiğini seçebilirsiniz. Zaten öyle de yapmak zorundasınız, çünkü ilk motorunuz ikinci seviyede yetersiz kalmaya başlıyor. Seviye arttıkça ödüller, tamir masrafları, trafik cezaları gibi unsurlar katlanarak artıyor, eğer giderleri karşılayacak para bulamazsanız oyun bitiyor. Oyunda araba ve polislerden kaçınmalı, rakiplerinizi altetmelisiniz, yayalar ve motordan düşen diğer binicileri ise çiğnemek mümkün. Genel oyun grafikleri çok muhteşem sayılmaz, ancak sürat duygusu ve açık yolda gazlayıp gitmenin verdiği özgürlük hissi çok iyi bir biçimde ekrana yansıtılmış. Başlangıçta ve duruma göre ekrana gelen ara sahnelerde gerçek motorlar ve binicilerin kullanıldığı oldukça ilginç esprilere sahip video demoları seyredebiliyorsunuz. Müzikler ise alternatif Rock tarzı ve konuya oldukça uygunlar. Bence bu, Sega sahiplerinin kaçırmaması gereken sıradışı bir oyun.



Maddog McKiller L

LEVEL KARNESİ

ARAL İTHALAT LTD.
Tel: (212) 659 26 73
Fiyatı : 75$ (KDV Dahil)



SEGA SATURN: ROAD RASH